超级
漫画素描技法
人物表现篇
（日）瓦屋根 竜田 林晃（Go Office）/著
中青雄狮
g
中国青年出版社

“脸”就是故事 ~表情展现脸上的故事~

表情是人物内心活动的表现。眼睛、眉毛、嘴形的变化，脸的朝向(轮廓的变化)以及照相机的拍摄角度，这三种要素能够将那些用语言无法表达的心情变化表现出来。

笑

笑脸。由于看到了某人或某样物品，人物展开了笑容。而微侧的嘴形也说明这种表情包含着某种特殊的意思，并不是没来由的高兴。

忧郁

皱起的眉头和微张的嘴唇，都传达了“忧郁”的情绪。采用接近正侧面和俯视的角度，更加强化了人物寂寞的神情。

自信

自信的笑脸。瞳孔原本是圆形的，我们可以通过将瞳孔处理成竖椭圆形的方式，使眼神显得更加有力。略微颔首的头部构图，更加突出了向上瞟的眼神效果。

迷茫

强调双眼皮的绘制，并将瞳孔中间处理成白色，从而表现出迷茫的神情。这种眼神特征同时也使人物呈现出迷惑、不知所措的样子。

眼睛、眉毛和嘴是“可动”的部分。除了眉毛位置的高低、眼睛大小的变化、嘴巴前后左右的运动以外，舌头也可以成为画面的“点睛之笔”。

伸出舌头——装傻充愣、搞笑、恶搞自己、恶搞场景。

如果人物年龄发生变化，那么和脸一样，眼睛鼻子的大小也都会相应发生变化，并且同样的动作也会因为年龄的差异而有所不同。”调整角度“进行绘制在“脸部情节”的表现中是不可或缺的手法。

人物的绘制就是故事情节的创作

不能只是简单地分别画出眼睛、鼻子、头部、脸部以及身体等“分散的”部分，绘制人物时必须要有整体观，要在考虑整体构图平衡的基础上来安排和绘制各个部分。

将面部画得很饱满

完成

补画头发、装饰品、身体…… 步骤虽然只有这些，但是在绘制过程中要充分考虑到头部与身体比例的平衡，以及绘制完成后的整体效果。

在绘制局部前，通常要先画出整体的形状或整体的轮廓。

一般从“戏剧化的”场景开始绘制

绘制的时候要把握好构图及人物在画面中的位置等。要处理好人物的形象和情绪。在绘制人物“大形”的阶段，画出人物的脸部朝向和姿势的大概形态。这时可以用较为概括的轮廓线来处理，不要拘泥于细节部分。

这样，画面就完成了。

表现包含故事情节的世界观的漫画设计

◆◆◆◆ 表现素描 ◆◆◆◆

漫画设计是一种通过记忆与逻辑、感性与思考来进行绘制的技法，不能参照任何东西来画。如果是这样，那么更加主动地摆脱设计的束缚所画出来的东西又是什么呢？这就是比漫画设计更具戏剧性特征（补充了最有趣的东西）的表现素描。

所谓表现素描，就是能够体现作者世界观的设计。

主题：植物（花）与人物

上图是不考虑纸张的“边框”所画出来的画面。

立足于“花与人物”、“植物与少女”这些意象而描绘的画面，是在“花与植物一体”的视觉效果基础上所绘制的。

——这就是表现素描

在一般的素描中也存在表现素描。

主题：住在镜子中的少女

以边框线为基础，在"画面之内"进行的图画创作。将人物的手画得比较大，营造出手与镜中少女之间的"距离感"，并表现"镜面"的形态。

长翅膀的少女

以翅膀为表现内容的设计和效果草图。

目 录

序 ~为了形象地描绘~

漫画和插图的绘制要求是能够让人了解画面想要传达的是什么，以及人物在做什么。

即便是虚构的内容，也要能够做到如实地表现。
为了能够绘制这样的内容，我们必须要了解一些基本的决定性要素（形式与布局）。

由于拘泥于局部而破坏画面的整体平衡，或者只考虑画面的整体效果而疏于对局部的精细处理，这两种情况常被比喻为“只见树木，不见森林”或“只见森林，不见树木”。

第 1 章 以如何处理被称为“局部”的“树木”为主题，在考虑森林（整个身体）的同时，来学习如何处理“树木”（局部）。

第 2 章 以如何处理被称为“整体”的“森林”为主题，在考虑“树木”（局部）的同时，要像纵观“森林”的整体情况一样，处理每一个局部之间的关系。

第 3 章 讲解男女老少及其动作的表现。在这一章中，学习在表现各类“森林”（孩子及老人）效果的同时，绘制各种“树木”（细节、衣褶等）。

第 4 章 漫画是作者表现个人世界观的实践。组合各种不同的“树木”，创造现实中并不存在的“森林”。

通过绘画和感觉来处理主题（目的、整体、森林）与内容（局部、树木）这两个词。

※ 所谓“森林”是指主题（目的、整体的效果），而所谓“树木”是指内容（局部的处理）。将各种不同的“树木”组合起来，从而创造现实中并不存在的“森林”。

第 1 章
局部素描
~ 学习局部 ~

● 基础训练 / 学习处理“局部”的相关内容

形是指由基本的形状及角度发生改变而变化的形式。此外，局部的安排也有它特定的规则。

本章以如何处理被称为“局部”的“树木”为主题。在考虑“森林”（整个身体）的同时，来学习如何处理“树木”（局部）。

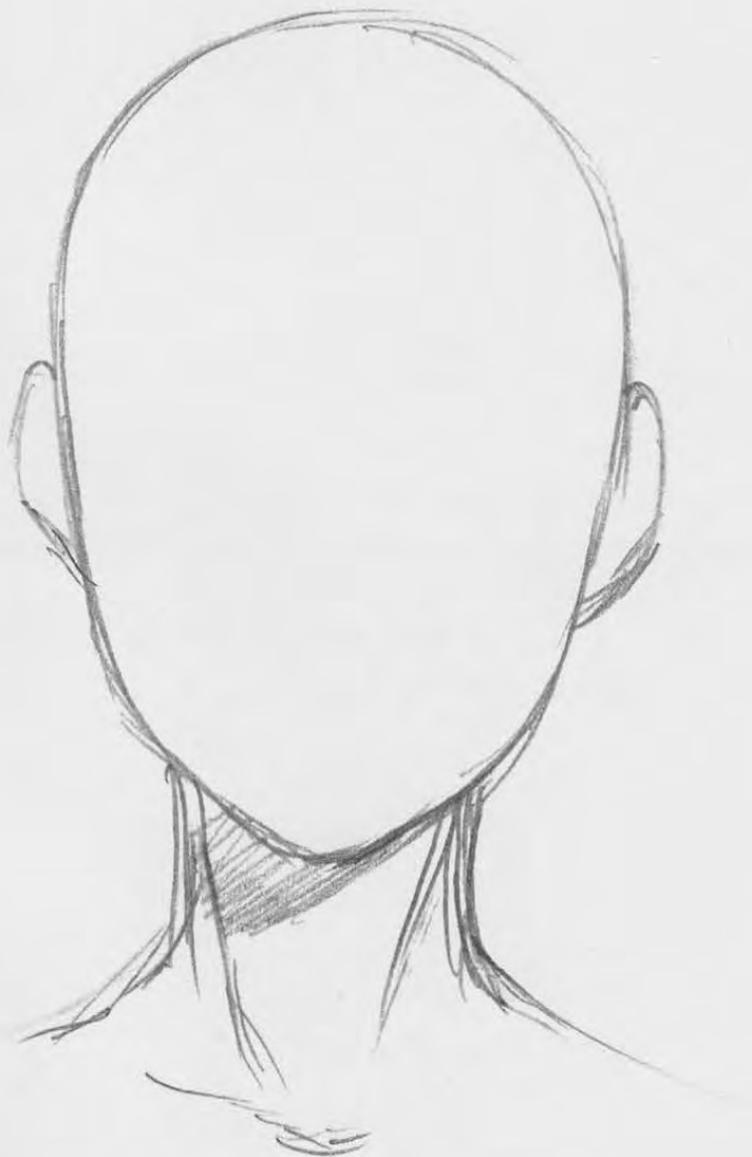
脸的处理

下面就让我们来学习脸和表情的绘制方法。

脸是五官的舞台

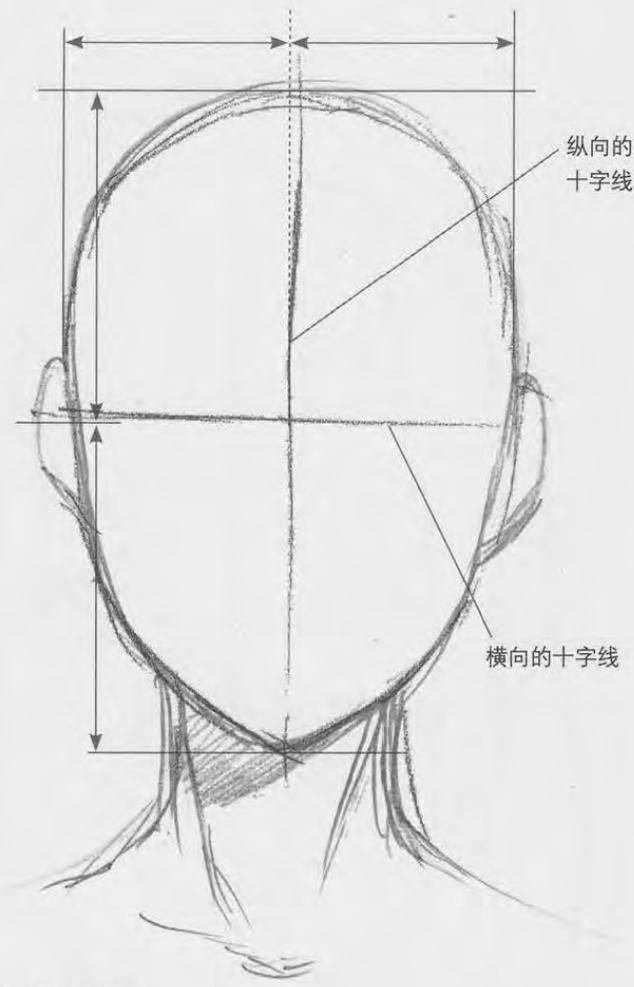
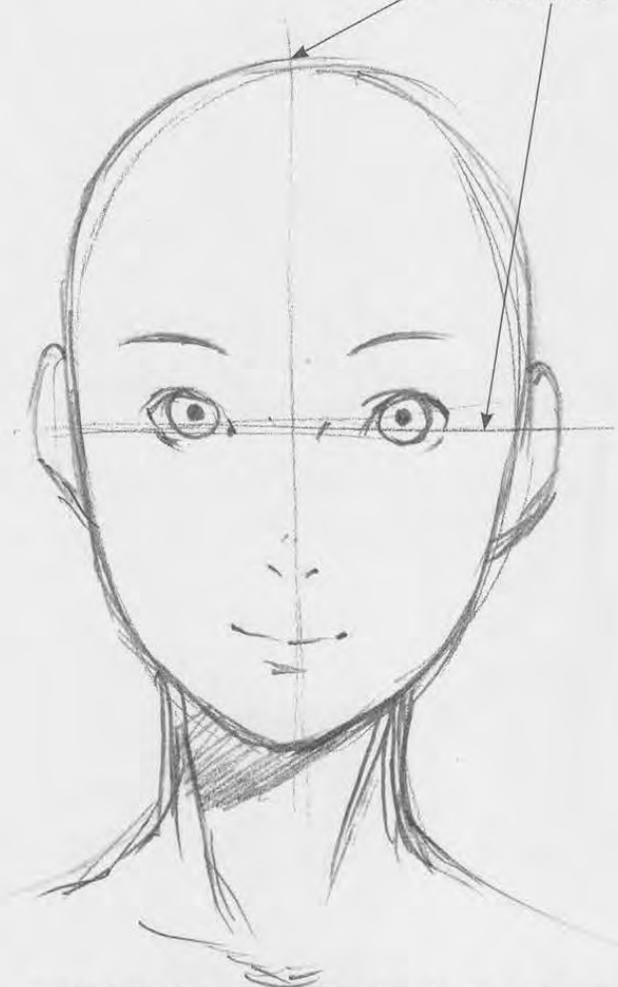
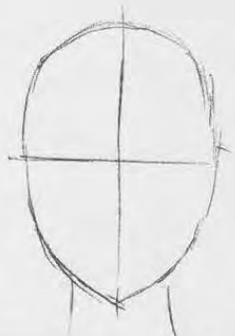
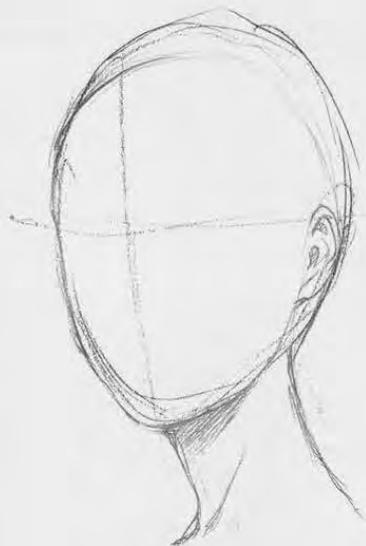
所谓“脸”，是通过将眼睛、鼻子、耳朵、嘴和眉毛等面部构成要素集中在被称为“脸的轮廓”（面部）这个“场地”（舞台）上而形成的。

位置的确定

在什么位置画五官呢？

● 脸的轮廓与十字线

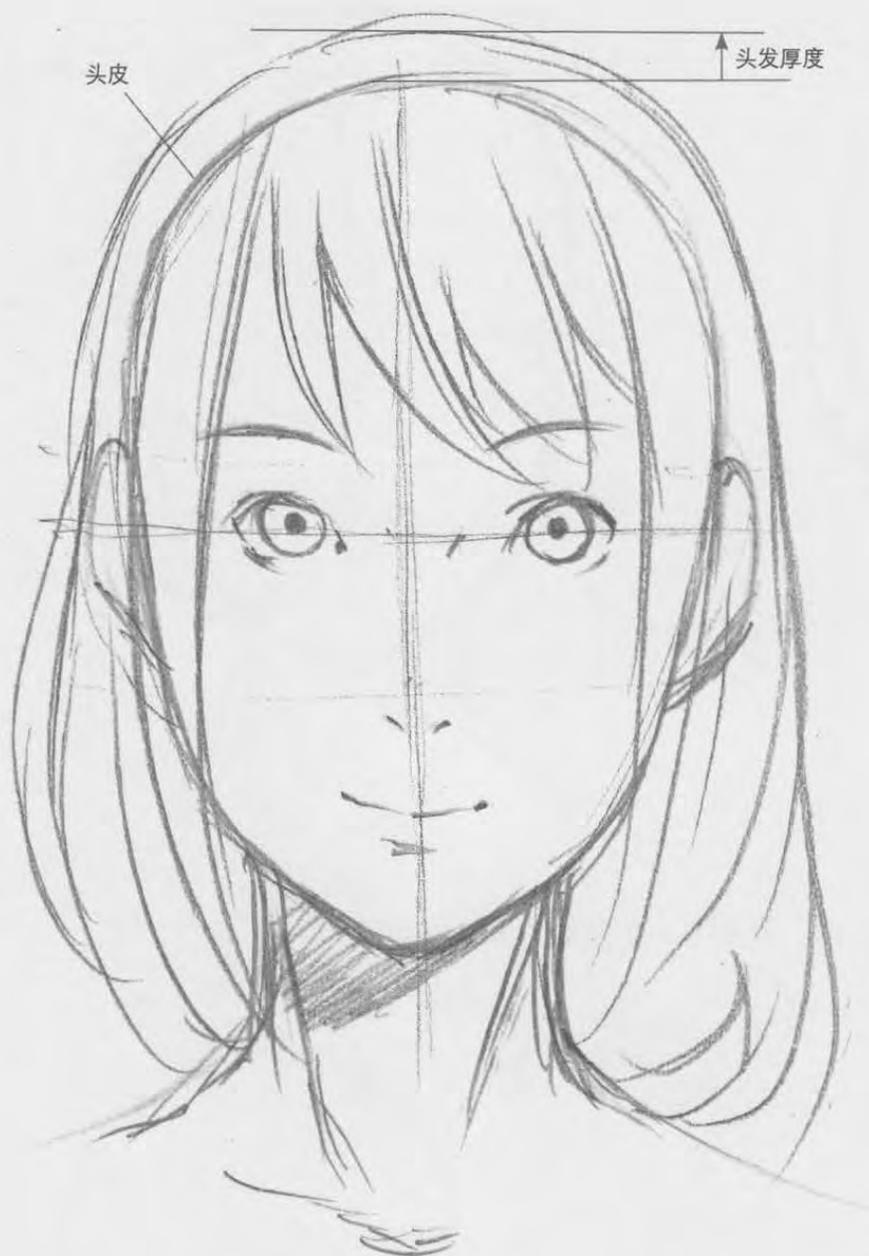
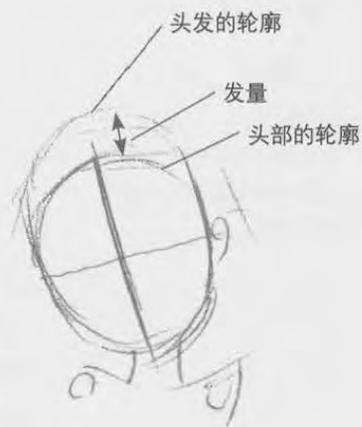
绘制鼻子、眼睛时用到的十字线。

纵向的十字线

横向的十字线

● 脸的局部——处理眼睛、鼻子、嘴、耳朵与十字线的关系

这是在绘制人物的脸部之前首先要画出的大形和十字线。

借助十字线来表现脸的朝向

可以通过纵向十字线来表现脸的朝向，并通过横向十字线来表现脸的俯视、仰视角度。

侧向

画头发时的关键点——头发要有厚度

可以通过头发的厚度来调整头部的比例关系。

由于头发的数量和硬度的原因，所画出来的头部通常会比脸的实际大小大一些。我们把这种头发的数量叫做“发量”。

脸部的朝向与十字线——用十字线弯曲的方向来确定脸部朝向

可以将面朝下的样子处理成具有俯视感觉的造型。

从画轮廓、十字线开始的绘制顺序

十字线是确定脸部朝向和五官位置的参照标准。下面我们来看一下从绘制大形和十字线开始的绘制顺序。

step1：从大形、十字线开始，画出脸部，然后画出鼻子大致结构。

①画出表示头部大形的椭圆。

②画出十字线，确定脸的朝向和五官的大概位置。

③细化脸部轮廓。

④画出鼻子的大形。

step2：画出眼睛、鼻子、嘴。

⑤~⑥以横向十字线为参照标准来画出眼睛。由于想要将人物处理成长脸的类型，所以把眼睛安排在了略高于横向十字线的位置。

⑦画出嘴。

※ 在②的处理过程中，有时候也会同时画出从头部到肩部的大形。

※ 在④或⑤～⑥的处理过程中，也可以先画出耳朵。

step3：确定发际线位置，并画出头发和脖子。

⑧确定发际线形状。

⑨根据脸部整体效果画出头发。

⑩画出脖子和耳朵，并完成绘制。

● 横向十字线与眼睛的关系

左右眼必须画在一条水平线上。

基本型

在横向十字线的位置上画出眼睛。

儿童型

在略低于横向十字线的位置上画眼睛。这种处理方式使得从眼睛到下巴的距离看上去较短，适合表现画儿童的脸。

成人型

在略高于横向十字线的位置上画眼睛。这种处理方式使得从眼睛到下巴的距离看上去较长，适合表现成年人的脸。

左右两只眼睛不在一条水平线上的错误画法。

以左右眼不对称的方式来画眼睛，可以作为一种表情的表现。

● 纵向十字线与鼻子、下巴的关系

纵向十字线贯穿鼻子、嘴的中心点以及下巴的底端。

即使脸是倾斜的，也要将纵横向十字线处理成基本垂直相交。

上图是横纵向十字线没有发挥任何作用的例子。

如果鼻子、嘴、下巴的中心点偏离了纵向十字线，看上去就会比较奇怪。

不用担心细微的"设计偏差"，可以继续画下去。

侧向 + 略微仰视

人物的右眼略小，这种情况虽然有时会被称为"设计偏差"，但不至于影响人物的情绪表现和真实感。

纵向十字线向人物脸部所朝向的一方弯曲。

人物头部侧向一边的正确画法。

下巴的尖端过于向内收的错误画法。

下巴的尖端过于向外伸的错误画法。

试着画出同一张脸

为什么看上去像同一张脸呢?

眼睛的特征：眯起的眼睛细长而清秀。白眼球与瞳孔的比例约为 1:1。眉毛几乎贴近上眼睑，之间的高度约为睁开眼睛的 1/4 左右。

作为一种人物设定的方式，有时会事先画好人物的正面像和正侧面像。

人物的区分首先是通过发型，其次是通过眼睛和眉毛。为了使人物的整体感觉比较相像，发型、眼睛、眉毛的形状以及眼睛与眉毛间的距离，就成了绘制过程中的关键点。

● 试着画出头部结构

画出脸部轮廓和头发的发量，然后再画出眼睛和鼻子。

眉毛和眼睛的形状与画面左边的人物完全不同——不一样的脸。

试着使眉毛的形状近似。

越来越像了。

试着使眼睛的形状近似。

现在看上去已经很像了。

为什么会变成另一张脸呢?

同一个人物

虽然眼睛的形状不同，嘴巴也是张开的，但看上去仍是同一个人。这是因为眉毛的长度和形状、上眼睑的弯曲形状、白眼球与瞳孔的比例等都基本相同。

变成另一个人的例子

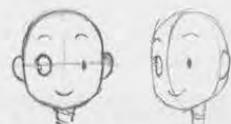
模仿另一个人的发型，眼睛与嘴角也都是另一个人的。

● 表情和眼睛的形状

即使是闭着的眼睛也要注意把睁开时的上眼睑线画出来。

● 用特殊的发型来表现同一个人物

发型的轮廓发生了变化，而且由于丝带已经看不到了，所以读者会感到有点迷惑，不知道是否与画面左侧的人物是同一个。这种变化在故事情节和人物表现中是不可避免的，因此在处理时，一般会通过让人物的颜色（色调）或服装等具有某种特点的方式使人物变得明确。

只要抓住要点（特征），即使略有不同，看上去仍然像是同一个人

● 看上去像是同一个人的要点——头发和眼角占 80%

严格来说，上面的这四幅图中的人物都是不一样的。但之所以看上去像是同一个人，是由于眼角周围头发的形态、发丝的数量，以及眉毛与眼睛的距离等并没有发生太大的变化。

试着加上表情

嘴角和眉毛的任何细微动作都会使人物产生表情，并造成人物神态上的差异。

冷艳面无表情

微笑

有点生气

不高兴

有点寂寞

担心、
略感不安

略微仰视，使得脸的立体感被“刻意地”强调出来。因此，当画面需要强调重点时，这种表现方式会有不错的效果。

整体效果和嘴部的结构比例都画错了。

脸的轮廓与五官的形状发生变化的原因

1. 由五官的变化造成的脸部变形
（五官的问题）

变化

进一步变化

经过简化的变形处理

当对头像做简化处理时，如果五官之间的距离（比例）发生改变，就会使头像变成另一个人的。

2. 如果脸的朝向发生变化，看起来就会有所不同
（当面部区域的呈现方式发生变化时，脸的轮廓也会随之改变）

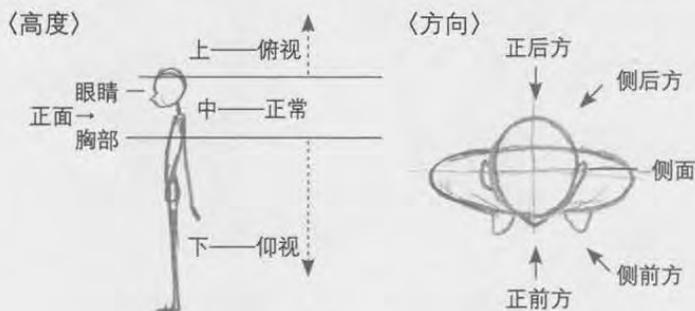
3. 脸的样子是由拍摄所决定的——仰视或俯视等角度的变化（当面部的角度发生变化时，脸的轮廓也会随之改变）

①常见的漫画脸部角度——侧向。

②使相机保持水平位置，略微向人物的右侧转。

③仰视。保持在②的位置，向下移动相机并使镜头向上倾斜。

上图是拍摄时的场景画面。如果是这样拍照，就会产生俯视的效果。

● 所谓照相角度，可以看作是照相机的高度和拍摄方向的组合

虽然可统称为“处理人物造型”，但细说起来可以分为以下两个步骤，同时还要具备从多角度处理人物造型的“第三只眼”。

1. 照相机的视点——确定照相机的高度和方向并进行拍摄。

2. 模特的姿态、姿势以及是否朝向照相机，要在充分考虑这些因素的基础上进行绘制。

试着画出各种不同的脸

如果改变五官的形状，自然就会变成另一个人的样子。另外，发型对人物的影响也会很大。不过，这里我们先着重讨论眉毛和眼睛的变化对人所产生的影响。

遮住了额头的人物

吊眼角式的眼睛
粗大而下撇的眉毛
略显让人难以信赖的样子

睁得大大的眼睛
细长而上挑的眉毛
调皮而健康的样子

额头完全裸露的人物

细长的眼睛
修长的直线型眉毛
直爽的美男子

双眼皮
浓密的眉毛
有男子气概的样子

略显让人难以信赖的样子

调皮而健康的样子

直爽的美男子

有男子气概的样子

眉毛粗

眉毛细

眉毛 粗 + 细

感情表现——从表情的变化来学习五官的画法

处理构成眼睛和嘴的那些曲线的走向。

笑嘻嘻的

眼睛较细长。
在绘制嘴时注意要按照张嘴的样子来画（下嘴唇向下弯曲）。

正常的

惊讶的

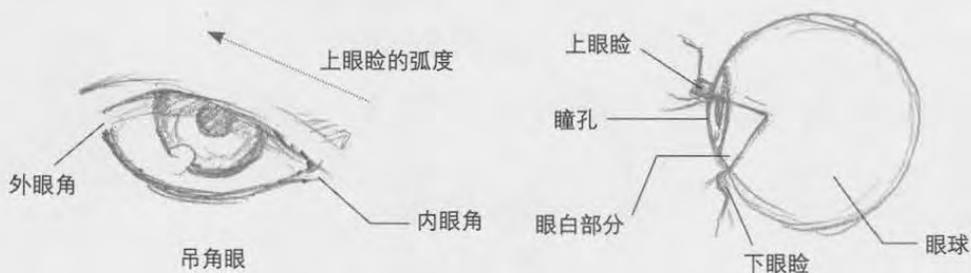
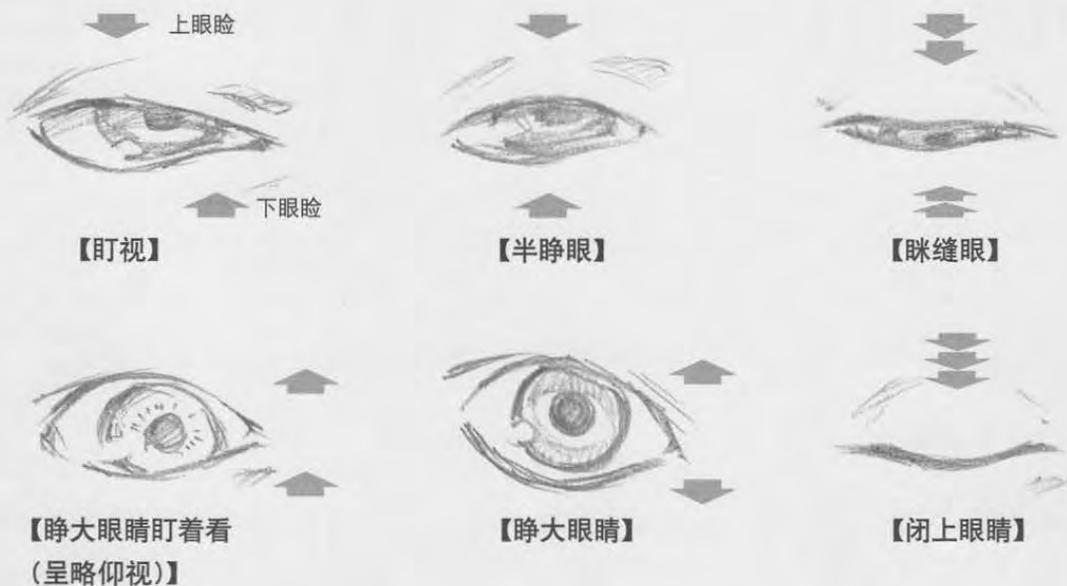
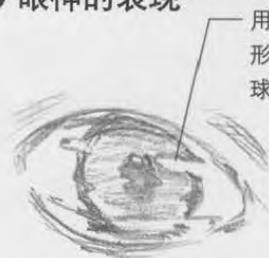
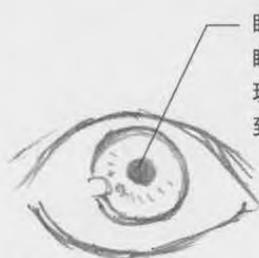
眼睛睁开。
绘制嘴的时候注意嘴部的细微动作（上嘴唇向上弯曲）。

正常的

略带吃惊的

将瞳孔画得略小。

虽然人物表情略有变化，但面部的十字线还是规则的。

眼睛

● 眼睑的运动

● 眼神的表现

【流泪、湿润的眼睛】

【受惊吓后的眼睛】 眼睛睁得很大，瞳孔画得较小。

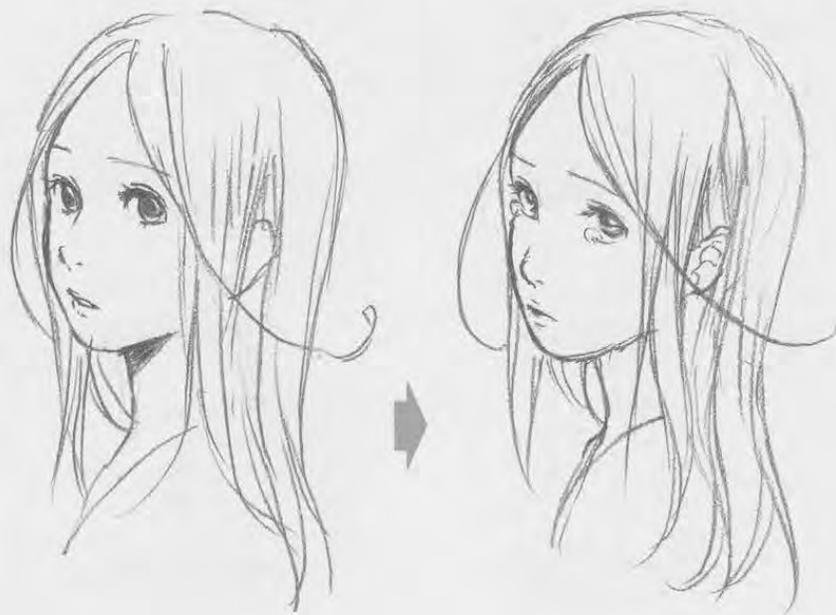
画眼睛的侧面时要用曲线，并将朝向读者的瞳孔处理成竖的椭圆形。

【放大的瞳孔】

【放松状态下的眼睛】

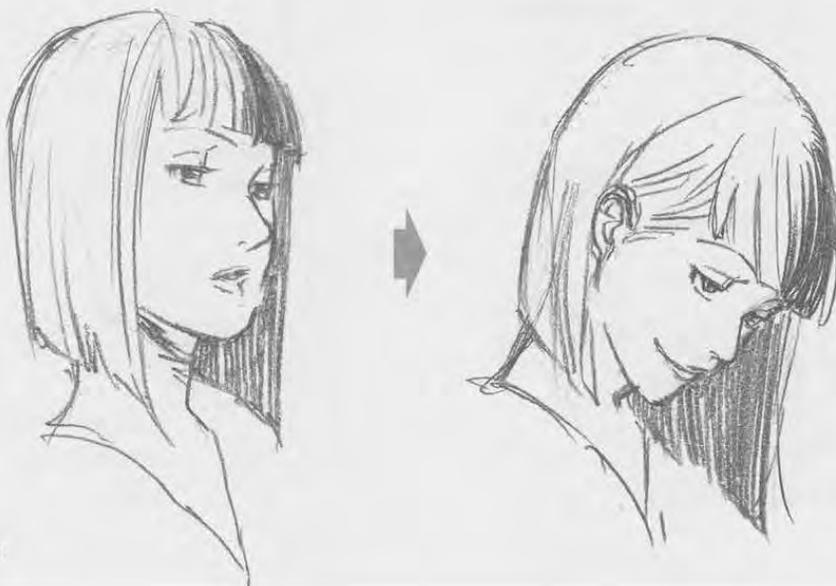
在侧面构图中，眼睛及眼仁要用椭圆形来画。

● 画眼睛时要根据故事情节变换不同的画法

~通过对眼睛的不同处理来表现人物不同的情绪
"表情展现脸上的故事"~

用柔和的曲线表现眼睑下垂的眼睛，给人一种含情脉脉的感觉。

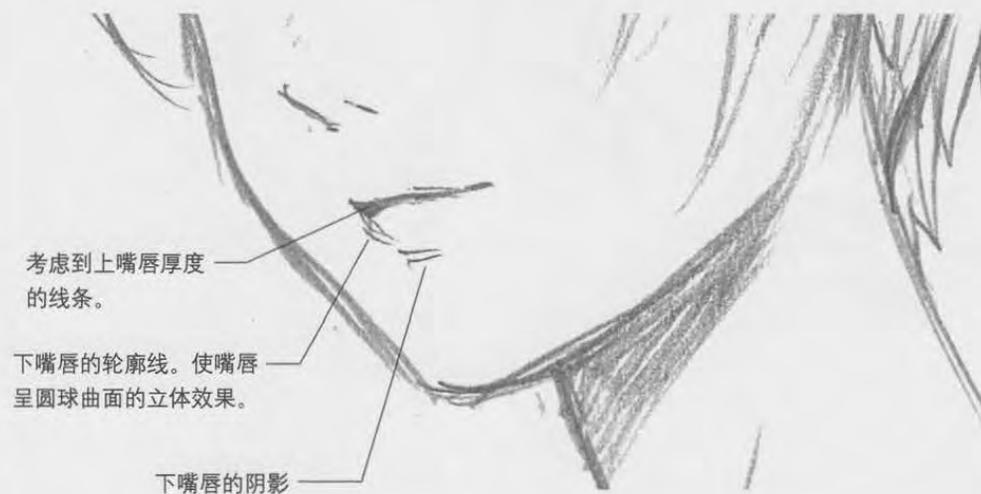
悲伤 上眼睑用较直的线处理，并强调外眼角向下弯的形状。湿润而柔和的瞳孔形态，可以通过在椭圆中加入"白色"的方式来表现。

用锐利的线条画出的眼睛。有点类似于吊角眼。

愤怒 锐利的眼神——外眼角向上翘，通过对眼白的处理和对下眼睑的强调来表现眼神的锐利。同时通过将瞳孔的轮廓和虹膜"分离绘制"的方式使眼神显得更加犀利。

眼睑重，虹膜部分占面积较多。

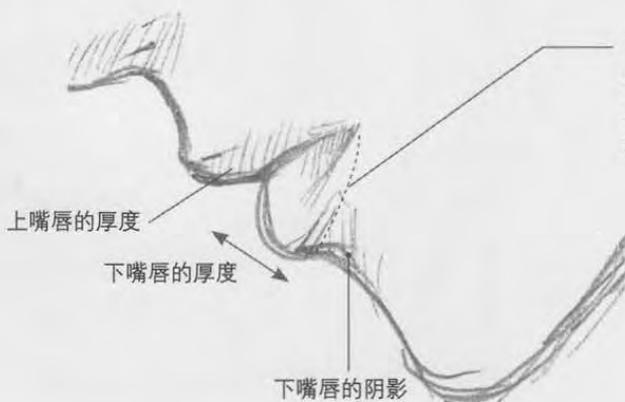
打坏主意 采用俯视的角度绘制出"向上翻"的眼球，强调眼白的部分。

●像嘴一样“会说话”的眼睛

一般来说用一根线就能够表现出嘴的形状。通过线条的粗细变化能够营造出嘴部的立体效果。

考虑到上嘴唇厚度的线条。

下嘴唇的轮廓线。使嘴唇呈圆球曲面的立体效果。

下嘴唇的阴影

将下嘴唇绘制得比较丰满，就能表现出一个可爱的嘴形。

下嘴唇的厚度要达到这个程度，这是下嘴唇真正的轮廓。可根据个人兴趣在轮廓线范围之内涂口红，处理下嘴唇的厚度。

上嘴唇的厚度

下嘴唇的厚度

下嘴唇的阴影

口红的表现。用白色来表现嘴唇的光泽，使之看上去丰满而柔软。

没有涂口红的样子。

张开嘴

扁平的M字形线条能使嘴唇的形状变得更生动。

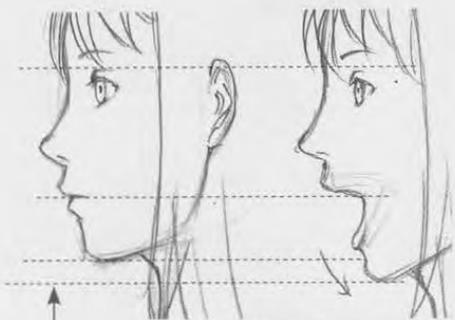
以仰视的角度强调嘴唇的形状。

在上嘴唇前端和下嘴唇阴影处简单地加上几根线条就会产生立体感。

这是强调下嘴唇的图例。嘴唇的厚度也是因人而异的。

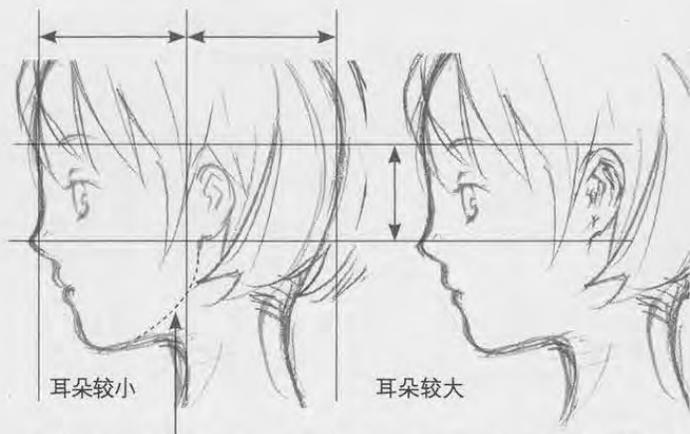
如果嘴张得很大，那么脸就会拉长到这个程度。

从骨骼结构上来说，下巴只会向下运动，因此嘴通常是向下张开的。

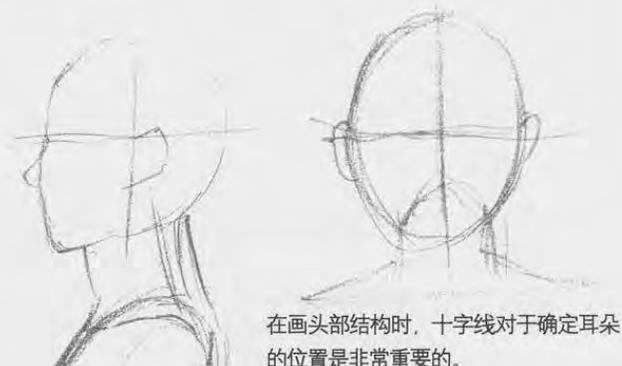
表现叫喊时张得很大的嘴。当发出“啊”这个声音时，要把嘴画得接近四方形，能够看得到上下牙齿。

耳朵

耳朵在接近头部侧面中间的位置。它的大小、形状、角度以及向外翻的程度等都因人而异。

耳朵与下颌骨的根部相连。

● 位置的确定与大小的标准

即使绘制过程中有所省略，但还是要注意耳朵与下颌骨的准确相连。

无论耳朵大还是小，其与下颌骨相连的情况都是一样的。如果耳朵较小，人物就会显得比较可爱。因此，要根据人物以及画面的情况来区别对待。

在画头部结构时，十字线对于确定耳朵的位置是非常重要的。

● 耳朵的内侧

在最初的草图阶段，耳朵的具体结构可以暂时省略不画。

简单地画出耳朵的结构。

绘制出耳朵复杂的立体效果。

● 露耳与遮耳——人物形象的差异

一般来说，露出耳朵的处理方式会使人物显得比较开朗活泼。

露出耳朵的样子

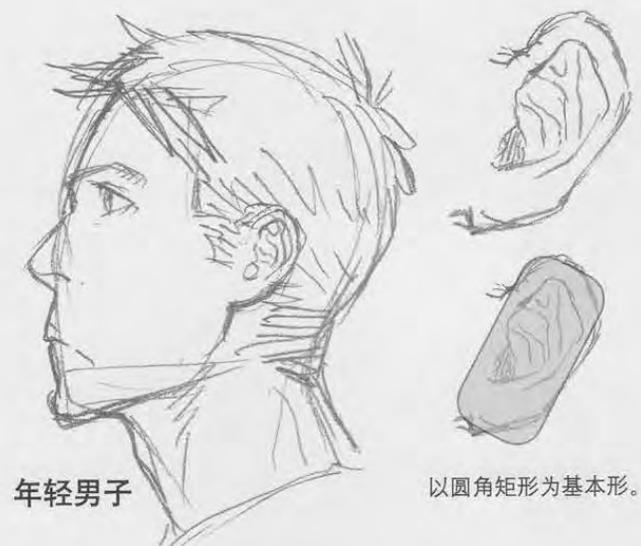
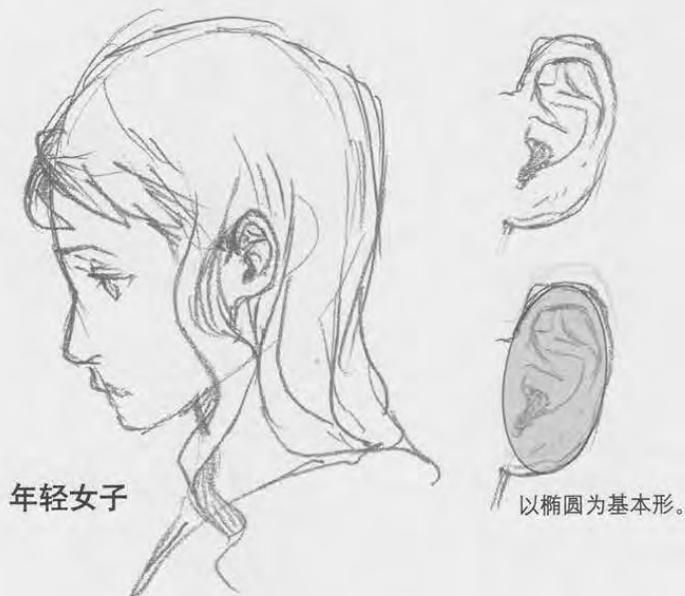
遮住耳朵的样子更像成年人。

耳旁头发的走向

当绘制头发从耳后“穿过”时，要特别注意耳根处头发的“汇集走向”。

当人物为短发时，不需要特别注意头发的走向。

●男、女、老、少的耳朵

年轻女子
以椭圆为基本形。
老年女性
略长
略微有点下垂的感觉，
拉长一些即可。
以长椭圆形
为基本形。
年轻男子
以圆角矩形为基本形。
儿童
略短
画得小一点。
以接近圆
形的椭圆
为基本形。
少年
绘制少年的耳朵时，可
以直接将年轻女子的耳
朵缩短后使用。
大幅度向外翻的耳朵能够表
现出人物的调皮感。
形状尖长的妖怪耳朵。

眉毛——表现血缘关系

眉毛是表现人物表情的关键要素之一，不仅如此，当表现的人物属于同一个家族时（有血缘关系），对眉毛的处理也是很关键的。

参考：如果眉形不同，即使嘴唇相同，看上去也不像一家人。

处理身体

通过熟悉身体各局部的形状、长度及连接各局部的关节来学习身体的画法。

身体基本上分为头部、躯干、手臂以及腿四个部分，然后再以关节为“接点”进一步细分。

身体的整体比例关系

~ 基本比例 ~

头部

躯干部分

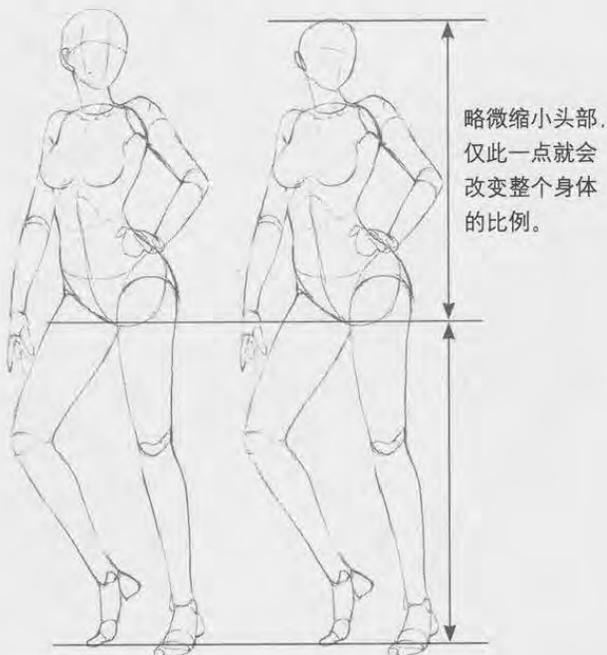
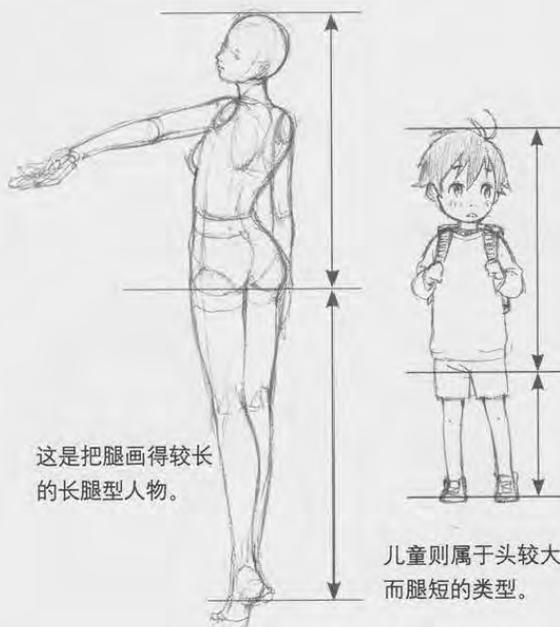
手臂部分

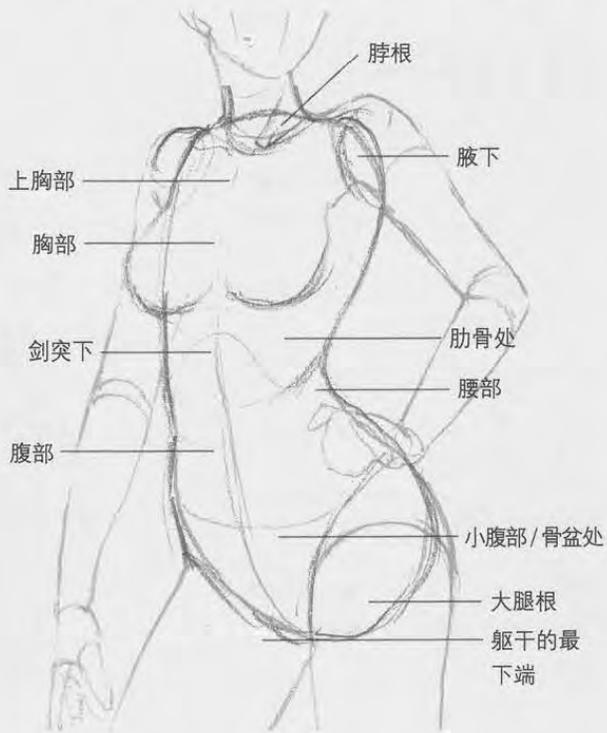
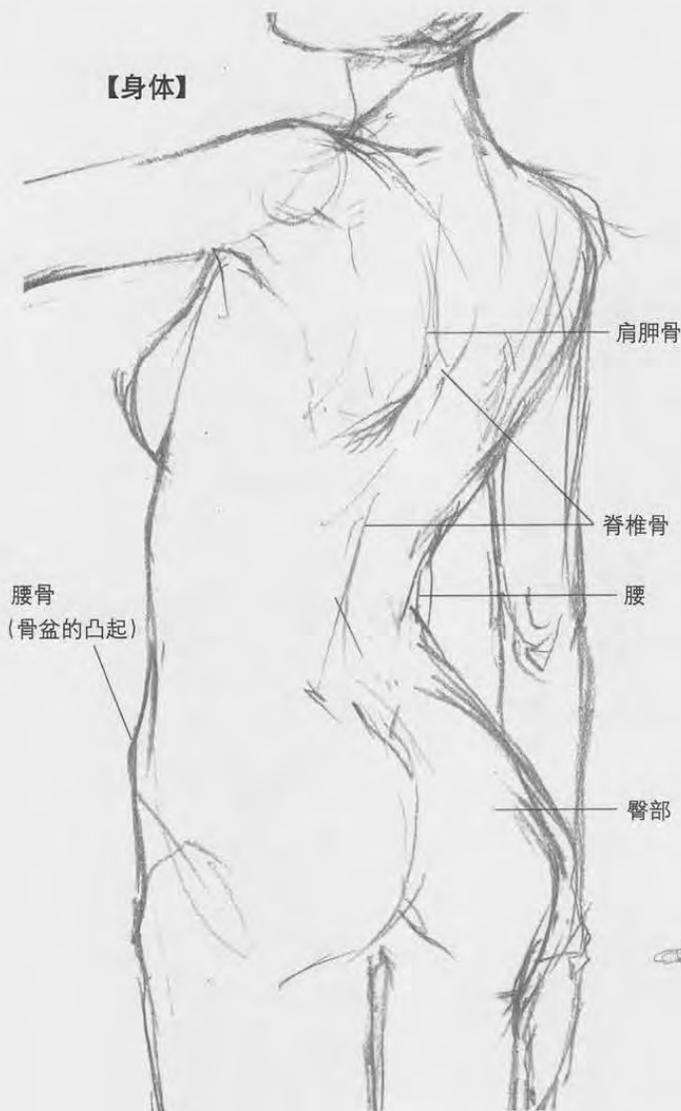
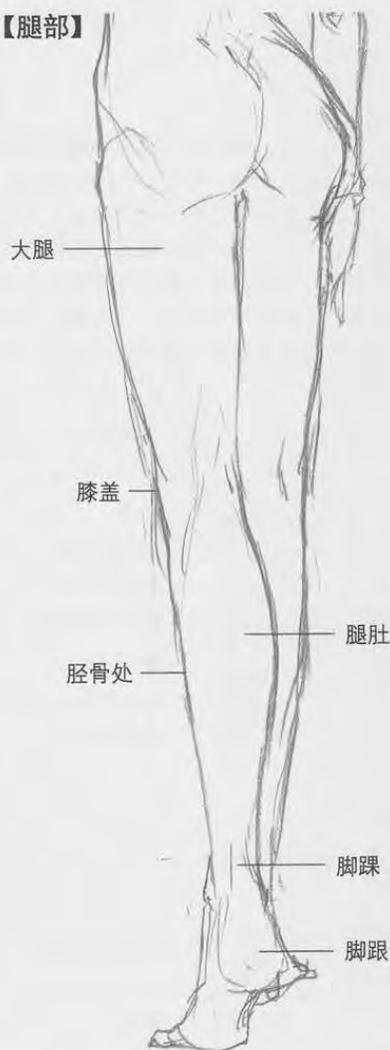
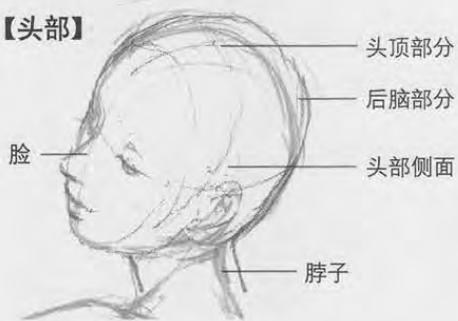
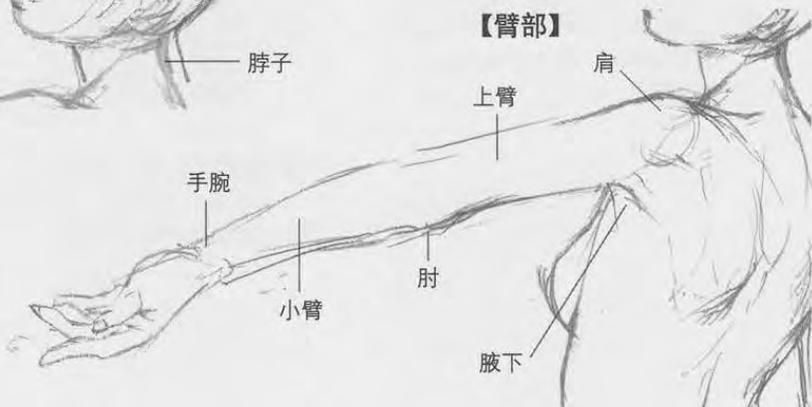
上半身

躯干的最下端

下半身（腿部）

标准类型（普通人的样子）

整个身体的比例由头、身、腿的长度关系来确定。

以躯干的最下端为界，把整个身体分为上半身和下半身两个部分。如果头比较大，则腿看上去就会比较短；如果头比较小，则会显得腿比较长，个子比较高（有种小脸效果）。

将身体分成若干局部来处理

了解构成身体各主要部分的名称及关键的位置是绘制人体前首先要掌握的知识点。

身体的画法——大形的画法

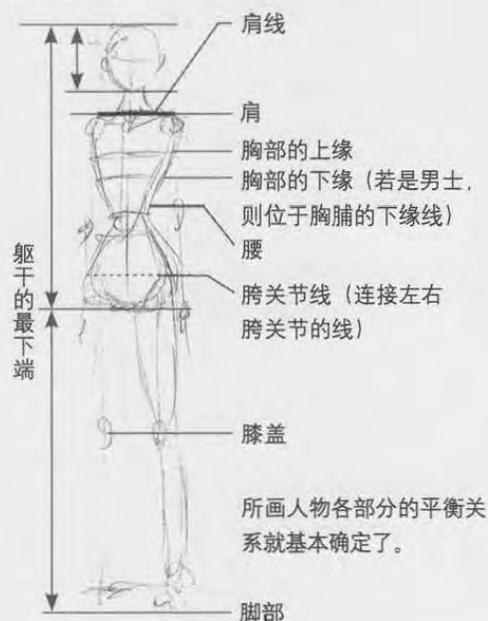
不拘泥于外形，而是根据人体的结构，在画出身体大形的同时不断丰富其中的细节。

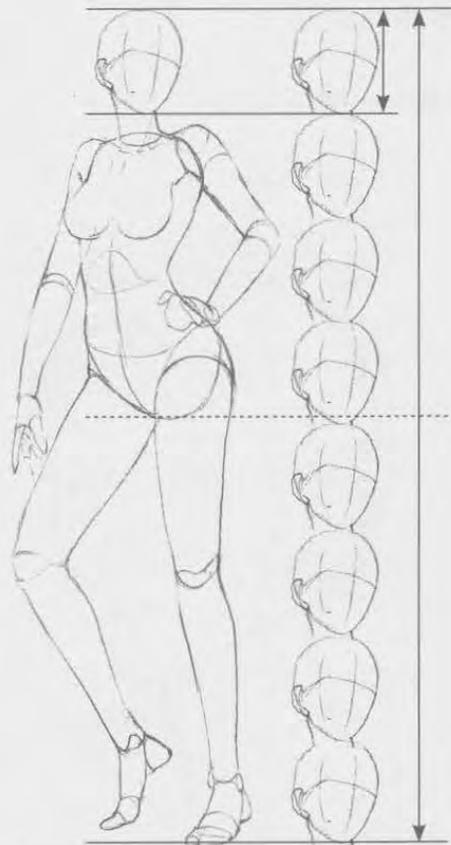
整个身体的画法

①画出大形。用大概的图形和线条简单地画出身体姿态。虽然简单但并不随意，要一边考虑全身的整体结构平衡，一边确定头、躯干和大腿的位置。同时画出中心线，并将胳膊、腿的关节处及局部肢体处的参照线画出来。这样确定下来的结构比例关系是人物最终效果的“基础设计图”。

胸部的上缘线

腰

躯干的最下端

②加工润饰。一边调整头的大小和形状，一边画出脖子和身体的轮廓线，同时简单地画出腿的线条。

③调整轮廓线。画出脸部五官，同时进一步画出身体的线条，并将胳膊、腿以及身体的其他部位补充完整。

参考：结构图

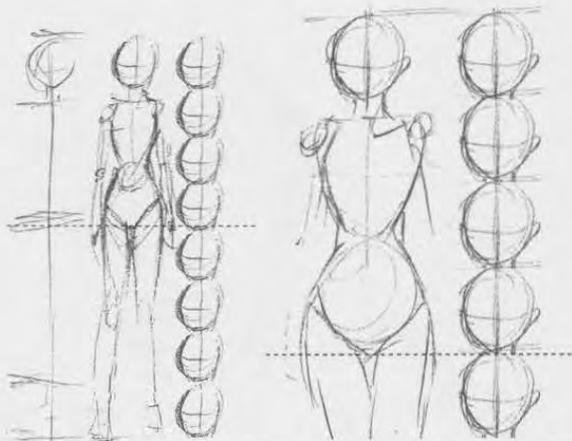
人物的身体比例为8头身（整个身体的长度为8个头的长度）。

通常在画完身体之后才会画衣服。在画衣服时，除了明确腰和躯干最下端的位置外，身体的大概轮廓线只要能够看清楚就可以了。

④完成

上半身的画法

● 中景——大腿以上

中景——
大腿以上

确定所画人物的头、身体、腿的位置。这个人物是8头身，躯干最下端的位置在整个身体的正中间（第四个头的位置）。

①画出大形。首先确定这个人物是8头身，躯干最下端的位置在整个身体的正中，然后就能确定上半身的比例关系了。

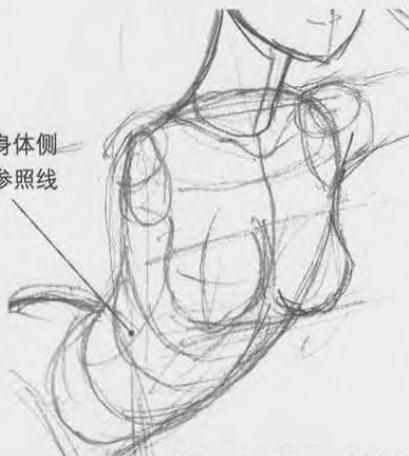
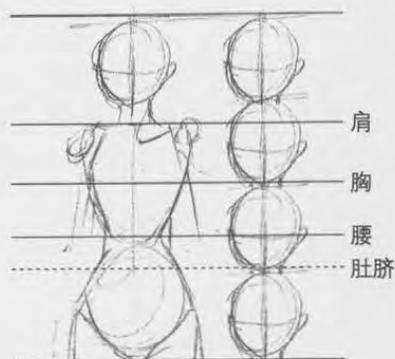
②加工润饰。由于脖子和胳膊是"圆筒状"的，所以脖子和身体的连接处以及肩膀周围的大形都要用椭圆来画。

③调整轮廓线。

●近景和特写

画出参照线并进行绘制

①根据所画人物身体的比例关系，逐步画出整体的大形。

②肩线与用来标出胸部位置的线保持平行。

③在倾斜的角度中，需要画出身体侧面或整体结构的参照线，然后在此基础上进行绘制。

头的尺寸是人物绘制过程中标尺的替代物。

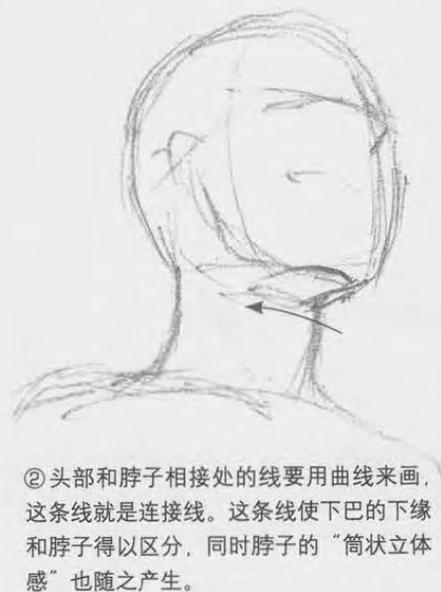
聚焦于脖子

脖子的画法

脖子是连接头和身体的筒状立体结构。从侧面画比较粗的脖子时，通常会将其画成梯形（下方较粗）；在画比较细的脖子或比较苗条的体型时，脖子接近身体一边会相对较细长。

我们用脖子来连接“球状的”头部和“平板的”身体。连接的部分可以用曲线来画。

①绘制大形。

②头部和脖子相接处的线要用曲线来画，这条线就是连接线。这条线使下巴的下缘和脖子得以区分，同时脖子的“筒状立体感”也随之产生。

要注意“身体侧面接点”的皮肤肉褶不能乱加。可以先画出一条虚线曲线来表示结构关系，然后再画出锁骨。

③确定脖子的线条，并加入锁骨的线条。

脖子的粗细、长短以及连接方式

1. 从正面绘制脖子时，粗细程度要结合脸的宽度来考虑。
2. 脖子的粗细和长短也可以体现出胸部的厚度（体格的差异）。

● 通过与脸宽的比例关系来处理

脖子细长的类型
表现年轻或孩子气的人。

脖子较粗的类型
表现年长者或身体强壮的人。

● 脖子与身体厚度的差异

身体比较单薄的类型

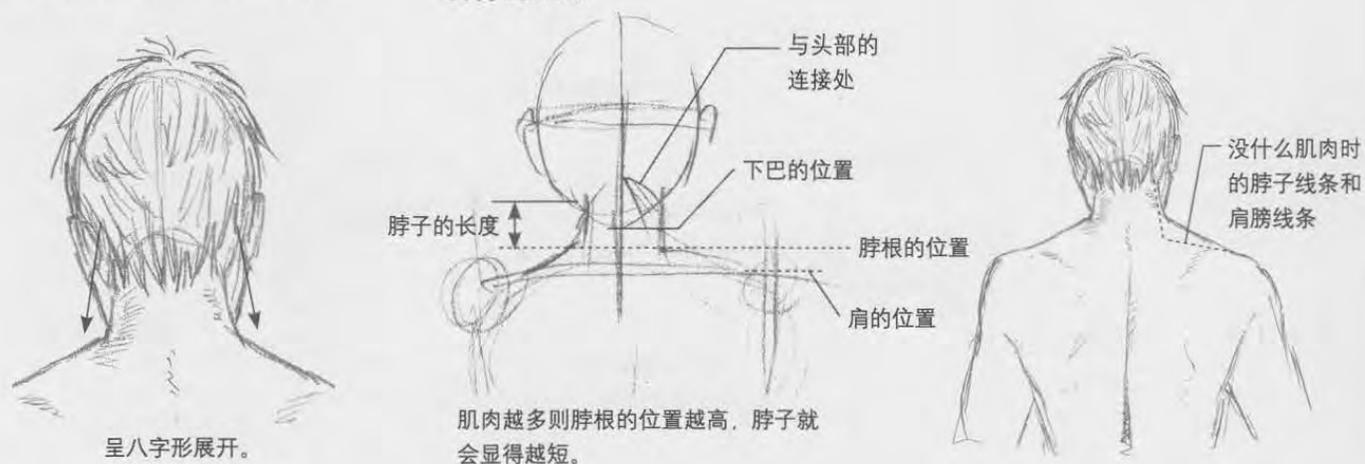
身体比较厚实的类型

改变脖子粗细的方法

● 脖子与身体的连接

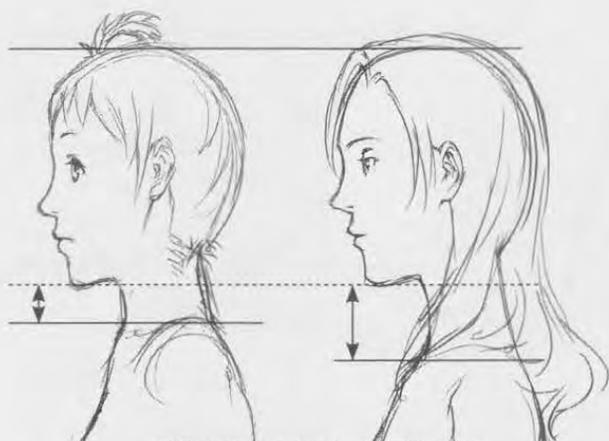
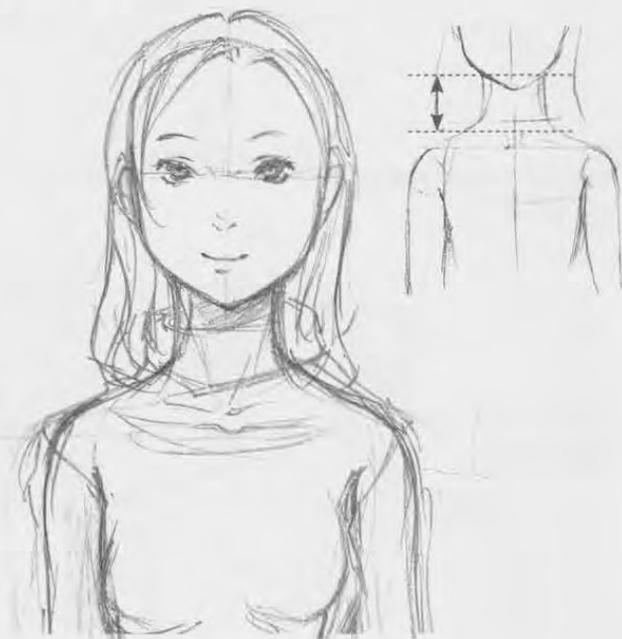
呈八字形展开。

后背的大形

肌肉越多则脖根的位置越高，脖子就会显得越短。

男性人物
细脖子——细长型
在正面，脖子越靠近身体就越细。
在人物背面，脖子呈梯形。
向内凹陷的曲线
表现颈部起伏的线条
向外凸出的曲线
俯视构图中不需要画出脖子的长度。但需要用曲线将脖子根部的肉褶画出。
脖子不明显——丰满型
人物较瘦时的脖子和肩膀
可以通过脖子周围脂肪堆积而成的肉褶来表现丰满型脖子。
锁骨隐约可见。
下巴的下面也是肉，呈弧形。
脖子被周围的脂肪“淹没”，看上去好像没有脖子一样。
与头部相接处的曲线肉褶
由脖子收缩而产生的圆弧曲线体现出脖子的轮廓线。
脖子背面呈短八字形。
与身体相接处松弛的脂肪肉褶
下巴上仰时，脖子的线条可以明显看出来。

● 脖子的基本形态

用弧度较小的曲线来画，就可以表现女性柔软的脖子。

被省略掉的下颌骨的线条。

● 较短的脖子

● 较长的脖子

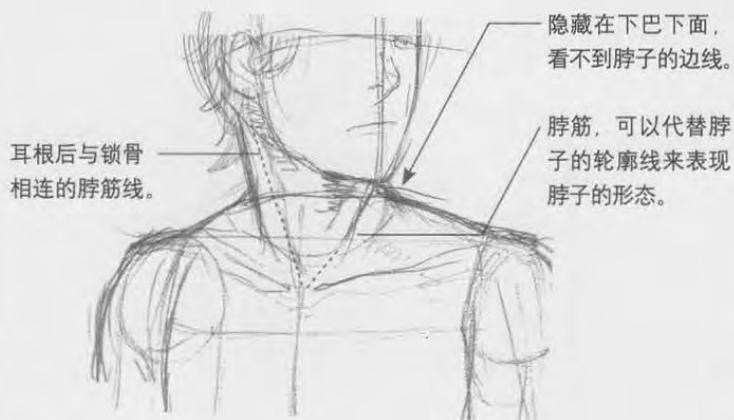
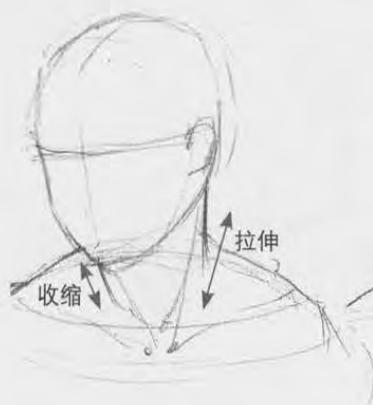
即便头的大小相同，脖子的长短也相差近一倍。

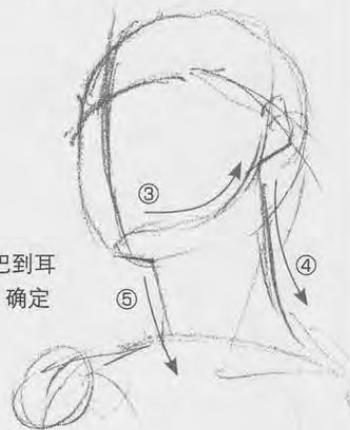
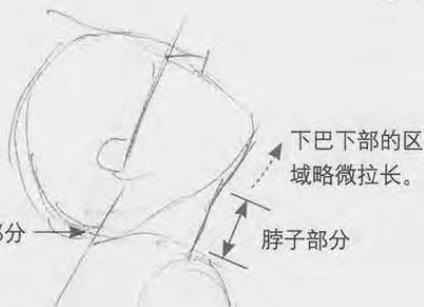
当头仰起时，较短的脖子会收缩得比较明显。

较长的脖子，即便做出与左图人物同样的动作，脖子轮廓线的变化也不大。

脖子的动作

脖子是头部的“旋转基座”。在注意脖子与身体连接处的同时还应处理好脖子与头部的连接。

上下左右的动作

● 向左、向右——扭动脖子

● 向上
画出呈仰视姿态的头部，找到下巴和
耳朵的位置，然后再画脖子。
① 绘制大形。
②先画出下巴的线条，然后
再画出下巴下部的“面”。
③
④
⑤
③ 画出从下巴到耳
根处的线条，确定
耳朵的位置。
下巴下部的区
域略微拉长。
脖子部分
脖子部分
收缩
拉伸
● 向上——用力的时候
运动方向
用力时出现的脖筋。
拉伸
表现脖筋凸出的状态。
要注意把由脖子收缩造成的肉褶画得深一些。

脖子与肩的表现

● 略俯视、身体稍向前倾并面向一侧

由于脖子隐藏在下巴底下，所以看起来比较短。

头与脖子的连接面基本与肩线平行。

● 肩膀略微缩紧并转向读者

● 略微仰视、回头并提起胳膊

肩膀向上提起时，脖子周围的肌肉也会“向上挤”，因此脖子周围(与身体相接的部分)会出现肉褶。

● 脸略微转向一边

用表现扭转动作的曲线来画。

要注意连接肩膀与耳后的线条一般是不画出来的。

即便是使用能表现扭转的曲线，但如果把脖子画成上宽下窄的样子，看上去也会显得很不自然。

● 略微回首

【绘制顺序】

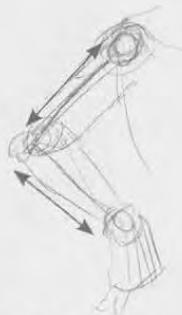
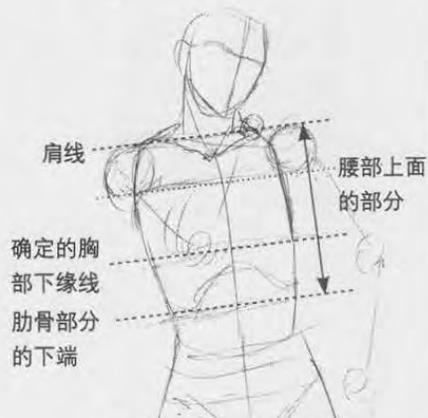
①绘制大形。当脸朝向一侧时，需要将脖子的线条与脊椎骨的线条连起来。

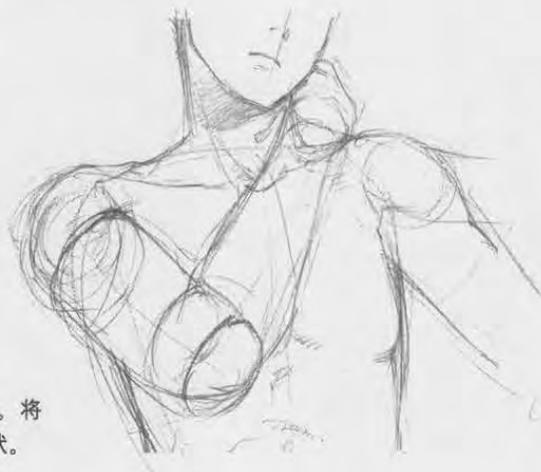
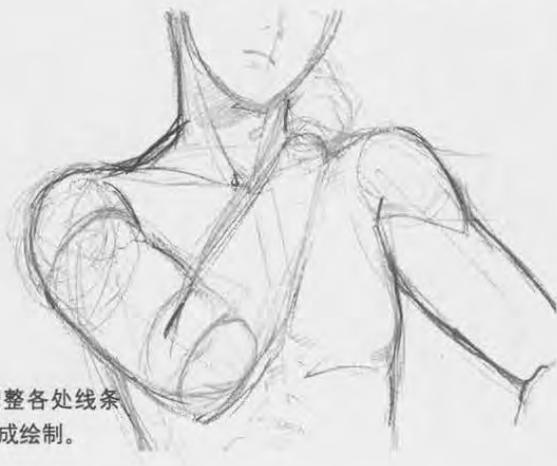
②加工润饰。将脖子与肩膀连起来。在处理肩膀周围线条的同时，用柔和平缓的曲线画出身体的肌肉。

聚焦于肩

肩是连接“平板状”身体与“柱状”胳膊的关节部分，需要用凸出于身体之外的球状“团块”来表现。

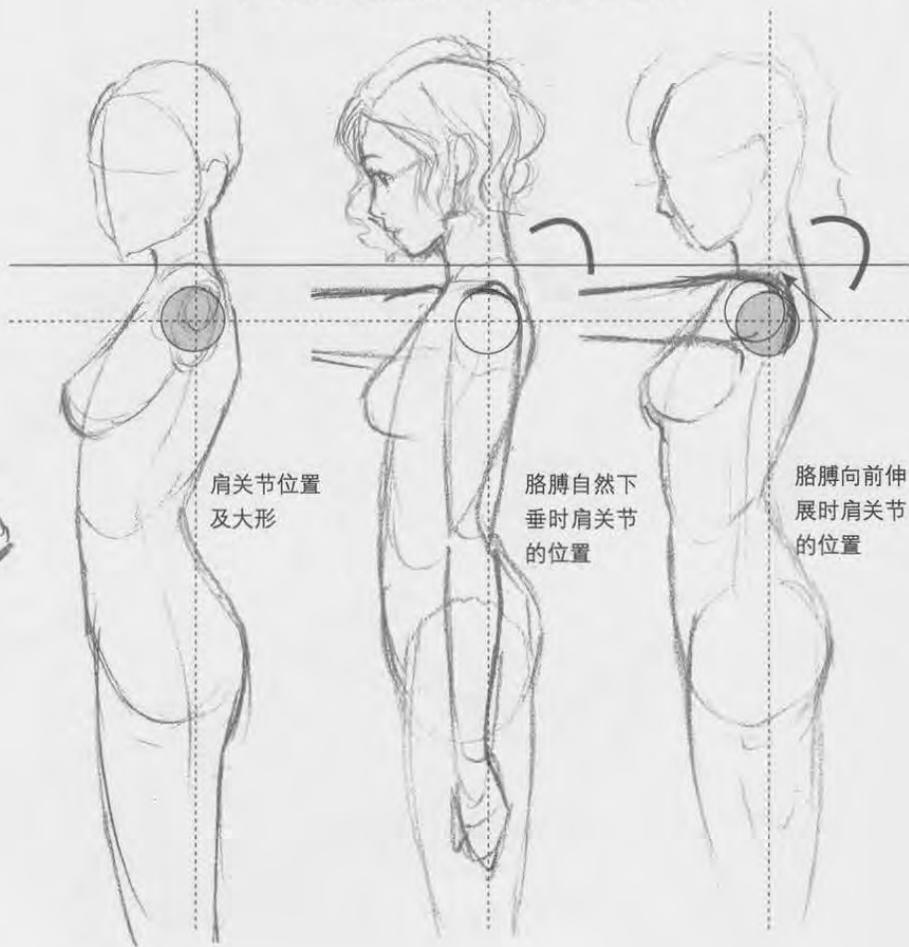
肩的画法

● 肩膀上提，一只胳膊向外伸展

● 一只手摸着脖子

①绘制大形。确定头与身体的倾斜角度以及胳膊的姿态。

将上胸部绘制成形状基本不变的“箱子”状，并将其边线分别处理成平行线。

②加工润饰。将胳膊画成筒状。

③调整各处线条并完成绘制。

肩的运动

● 肩关节的运动

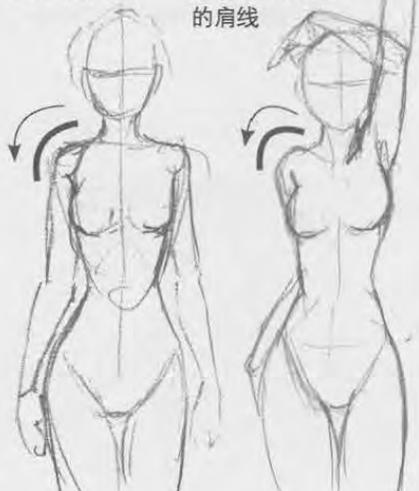
用“圆圈”来表现肩关节，并以该“圆圈”为基础绘制肩。在绘制过程中，要在身体上画出肩关节的位置及大形，但因为肩关节本身会由于胳膊的运动而出现前后左右的偏转，所以绘制肩时需要同时考虑到胳膊的运动。

肩关节位置及大形

胳膊自然下垂时肩关节的位置

胳膊向前伸展时肩关节的位置

● 肩头形状的变化

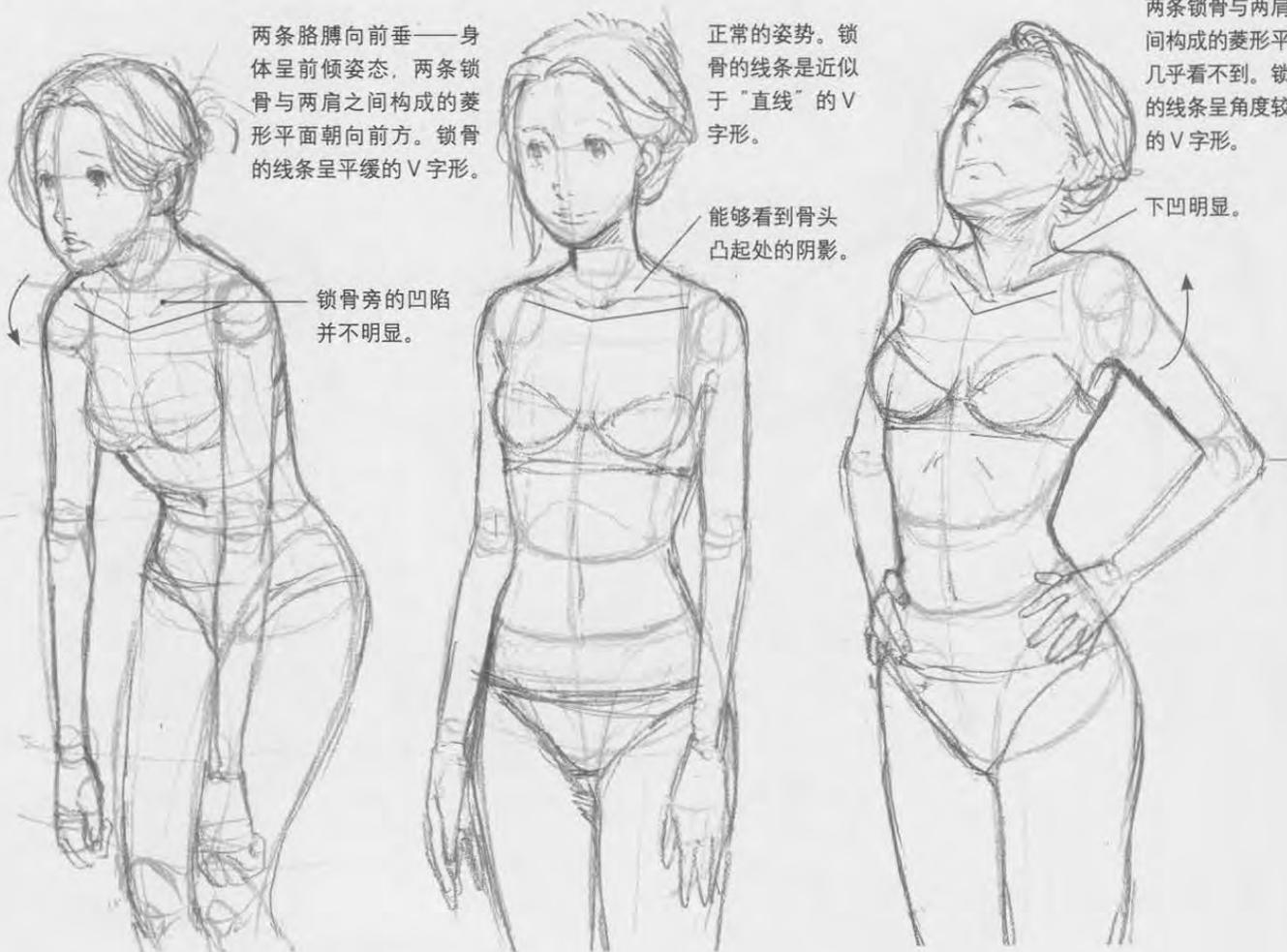
● 从脖子到肩的线条的变化

两条胳膊向前垂——身体呈前倾姿态，两条锁骨与两肩之间构成的菱形平面朝向前方。锁骨的线条呈平缓的V字形。

锁骨旁的凹陷并不明显。

正常的姿势。锁骨的线条是近似于"直线"的V字形。

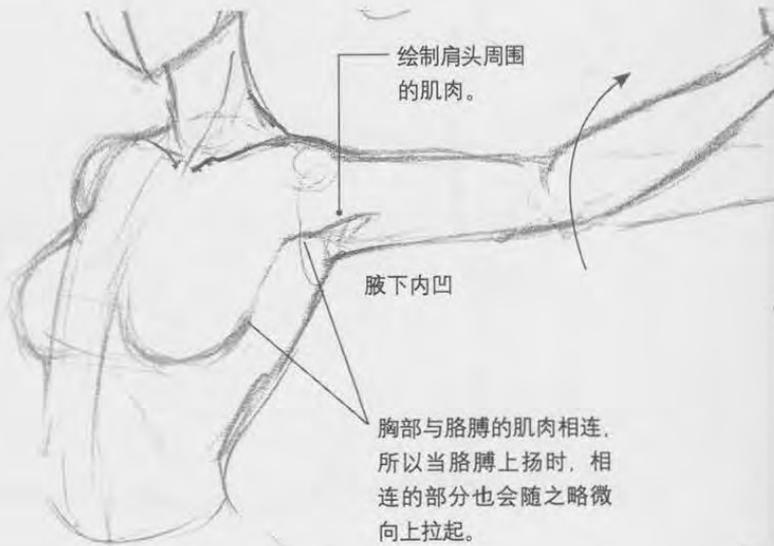
能够看到骨头凸起处的阴影。

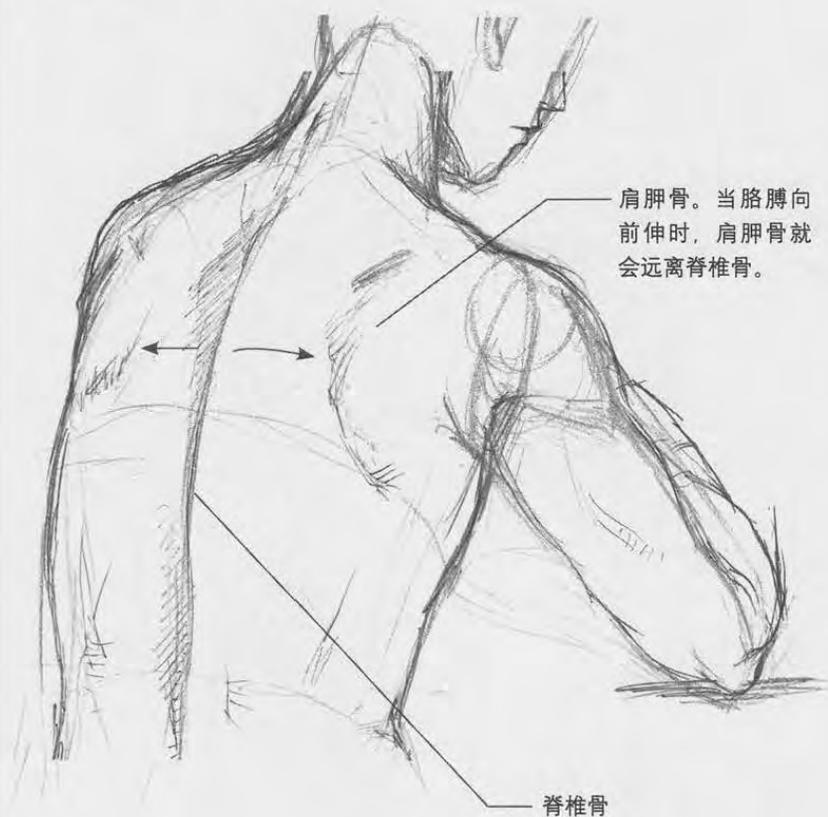
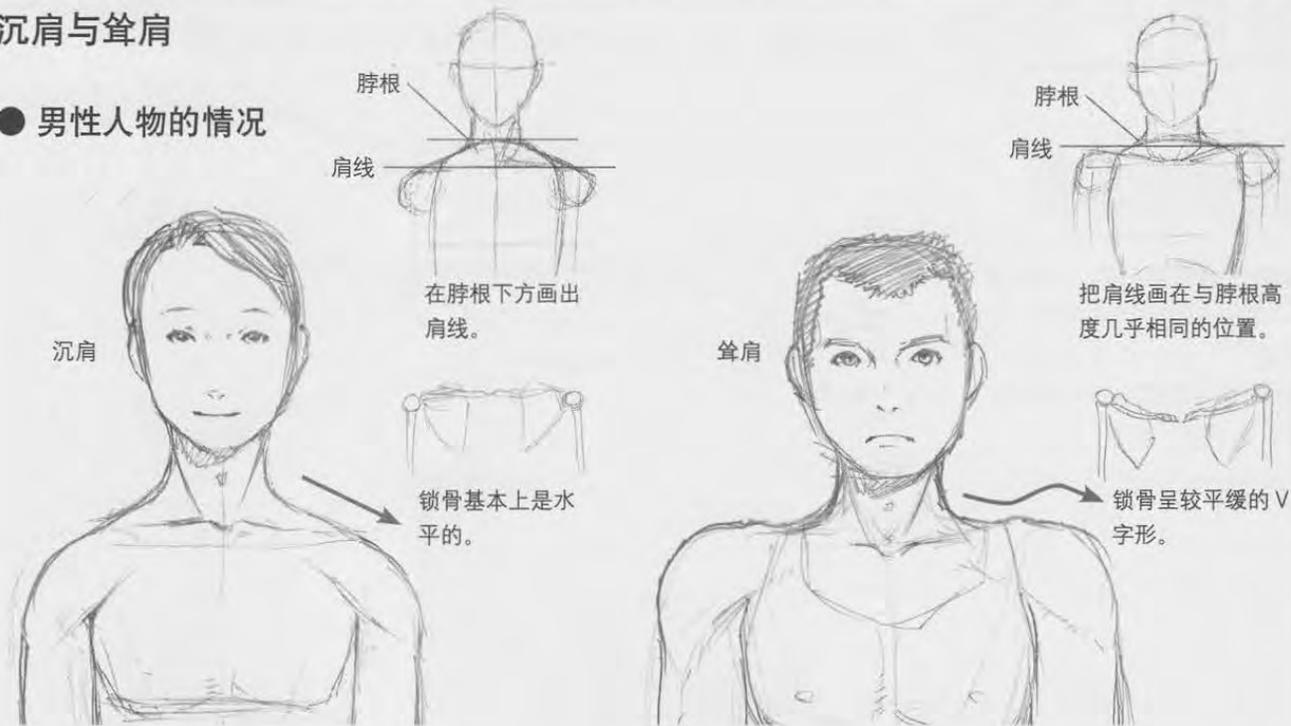
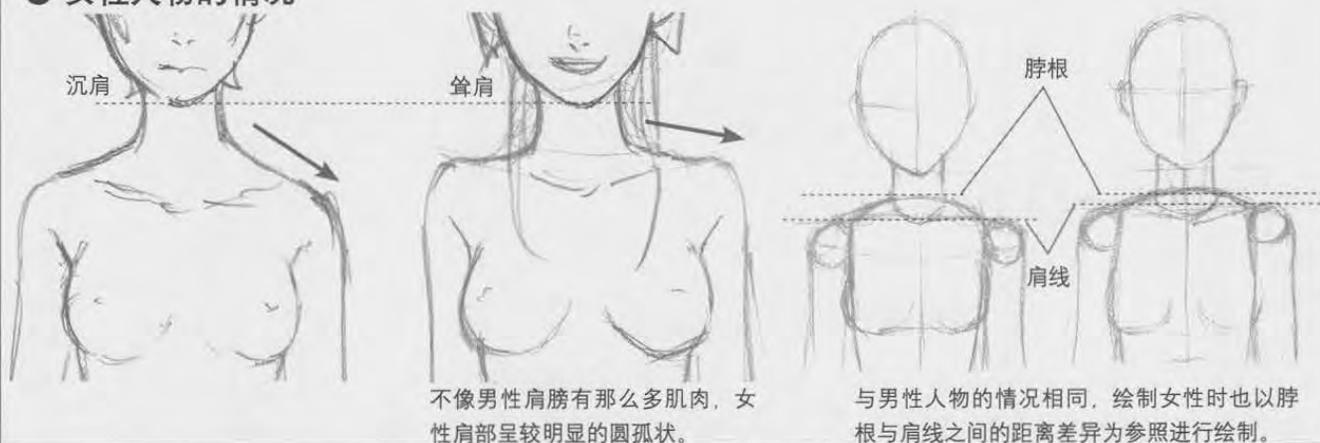
双肩耸起，身体的两条锁骨与两肩之间构成的菱形平面几乎看不到。锁骨的线条呈角度较小的V字形。

下凹明显。

两条胳膊向前垂时肩的轮廓线呈圆形。并且两肩张开的幅度较小。

正常的轮廓呈平缓的"山形"。

耸肩时呈M字形。

● 腋下部分的绘制

● 肩膀的动作与后背形态的变化

沉肩与耸肩
● 男性人物的情况
脖根
肩线
在脖根下方画出
肩线。
脖根
肩线
把肩线画在与脖根高
度几乎相同的位置。
沉肩
耸肩
锁骨基本上是水
平的。
锁骨呈较平缓的 V
字形。
区别绘制的技巧：俯视角度
下巴的位置
肩线
肩线
沉肩姿态的人物，要以
下巴的位置为参照，将
肩线画在低于下巴的位
置上。
耸肩姿态的人物，要将
肩线画在比下巴位置
略高的地方。
● 女性人物的情况
沉肩
耸肩
脖根
肩线
不像男性肩膀有那么多肌肉，女
性肩部呈较明显的圆孤状。
与男性人物的情况相同，绘制女性时也以脖
根与肩线之间的距离差异为参照进行绘制。

聚焦于胳膊

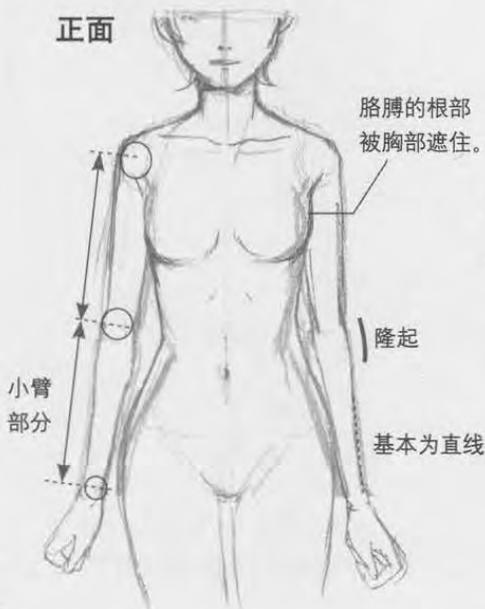
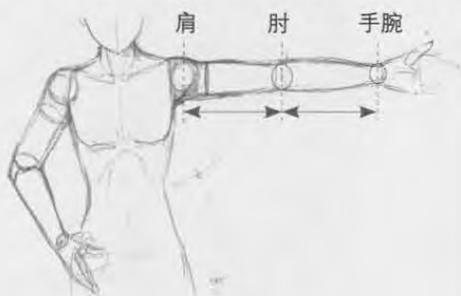
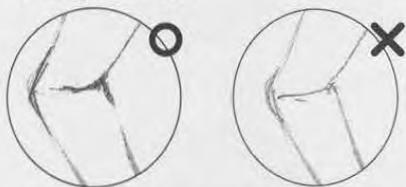
胳膊也是圆筒形的。在考虑胳膊各部分（上臂部分、小臂部分）的基础上进行绘制。要考虑胳膊的上面、底面的形态，并始终要有胳膊的断面是椭圆形的概念。

胳膊的画法

从肩头到胳膊肘的“上臂部分”与从胳膊肘到手腕的“小臂部分”的长度基本相同。确定肩→胳膊肘→手腕的位置关系并进行绘制。

绘制大形。要注意胳膊的姿势与肩的运动同步。

加工润饰。根据人物的动作处理好被胳膊遮挡的部分并进一步深入绘制。

● 胳膊的线条发生变化

● 处理胳膊的伸展方向

将这个部分作为两个圆筒的相接部位来处理，画出胳膊肘弯曲时产生的肉褶曲线。

虽然这些肉褶很多时候看起来接近直线状态，但如果直接将这里的线条画成直线，胳膊的立体感就会消失。

各个部分彼此互为参照。以头的大小为基准来确定胳膊和手的长度。

胳膊的骨骼与胳膊的轮廓线

胳膊的骨骼图

肩

肘骨

隆起

尺骨

桡骨

这个部分，通常在伸手时手腕处会有微妙的角度变化。

肘部骨头的形状显露出来。

从肘到手腕的长度大概相当于一个头的长度。

手掌的大小为发际线到下巴的长度（脸的大小）。

X 桡骨一侧（内侧）基本不弯曲。

O 尺骨一侧（外侧）弯曲。

绘制顺序

完成

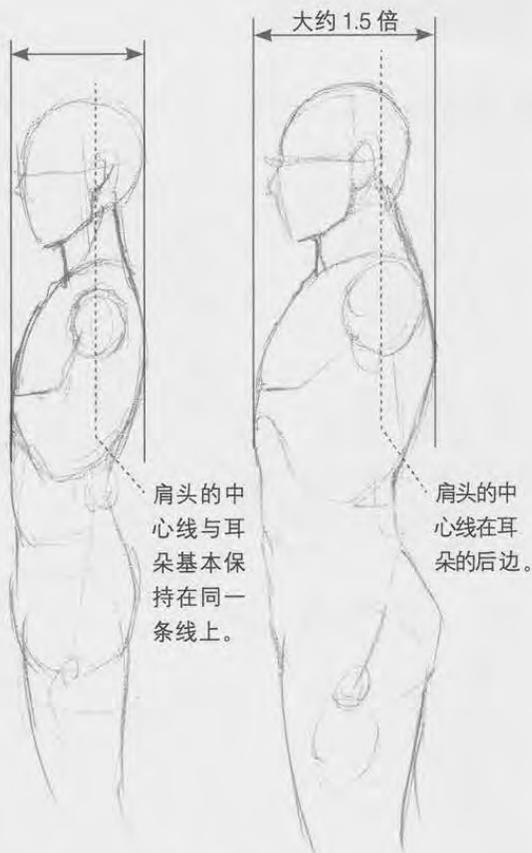
姿势的大形。由于在这种姿态中，很多部分都被胳膊遮住了，所以要处理好人物整体与各关节的位置。

参考：将最初的大形与最终的人物图相叠加而产生的图像。

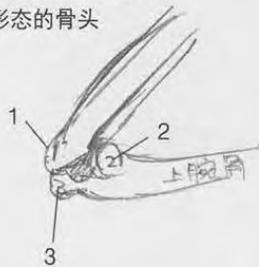
① 绘制大形。

② 加工润饰。将手处理成圆筒状并进行绘制。

③ 调整轮廓线。按照肩膀略微向上耸起的感觉来修正肩头的位置。

体型的差异与胳膊粗细的区别

以正常型为参照进行绘制

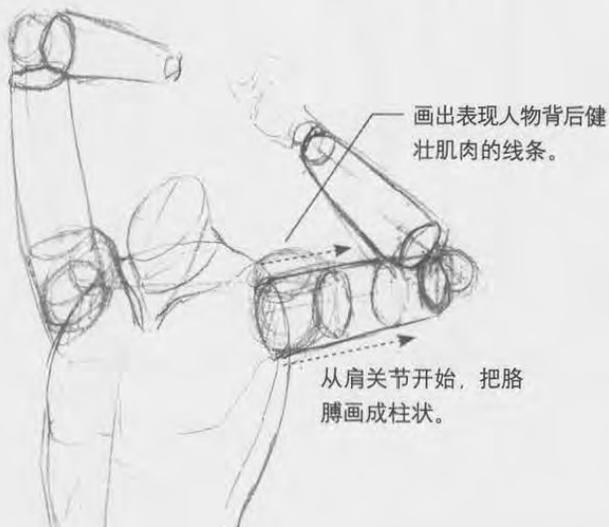
在此讲解一下关于肌肉型人物的绘制问题。如果将身体、肩膀、胳膊的宽度（粗细）设定约为正常型人物的 1.5 倍，那么这两类人物的区别就会很明显。

● 胳膊肘的表现

我们用“圆筒”来处理胳膊，它的任何姿态都能画得出来。

● 把胳膊置于头后

当人物呈俯视姿态时，勾勒出表示身体厚度的大形线条。

①绘制大形。

②加工润饰。肩关节要用椭圆来画。

画出表现人物背后健壮肌肉的线条。

从肩关节开始，把胳膊画成柱状。

● 手向后伸

将胳膊画成圆筒状，并描绘出胳膊的轮廓线。

小臂外侧胳膊肌肉的轮廓线没有大的起伏。

小臂内侧，胳膊肘对应的一边有隆起，手腕处较细，因此形成了胳膊轮廓线的起伏变化。

这是肩关节的位置。在绘制衣服时要注意与袖孔连接处的椭圆形。

腋下部分

腋线。

在画胳膊之前，先将身体结构处理好。

● 挠脖子的后侧

● 拿枪的姿势

● 用胳膊擦额头上的汗
手
肘
肩
用曲线来
绘制。
从袖孔处笔直
地伸出。
确定肩、肘、手的位置并
进行绘制。
腋下
● 捶胸
交给我吧！
● 胳膊在身体前
方交叉成十字
大形
大形
确定肩、肘、手的位置，并
勾勒出胳膊的大形线。
上图是朝向正前方的胳
膊的形态。胳膊上方的
面和下方的面都用椭圆
形来绘制。

● 摆出功夫造型

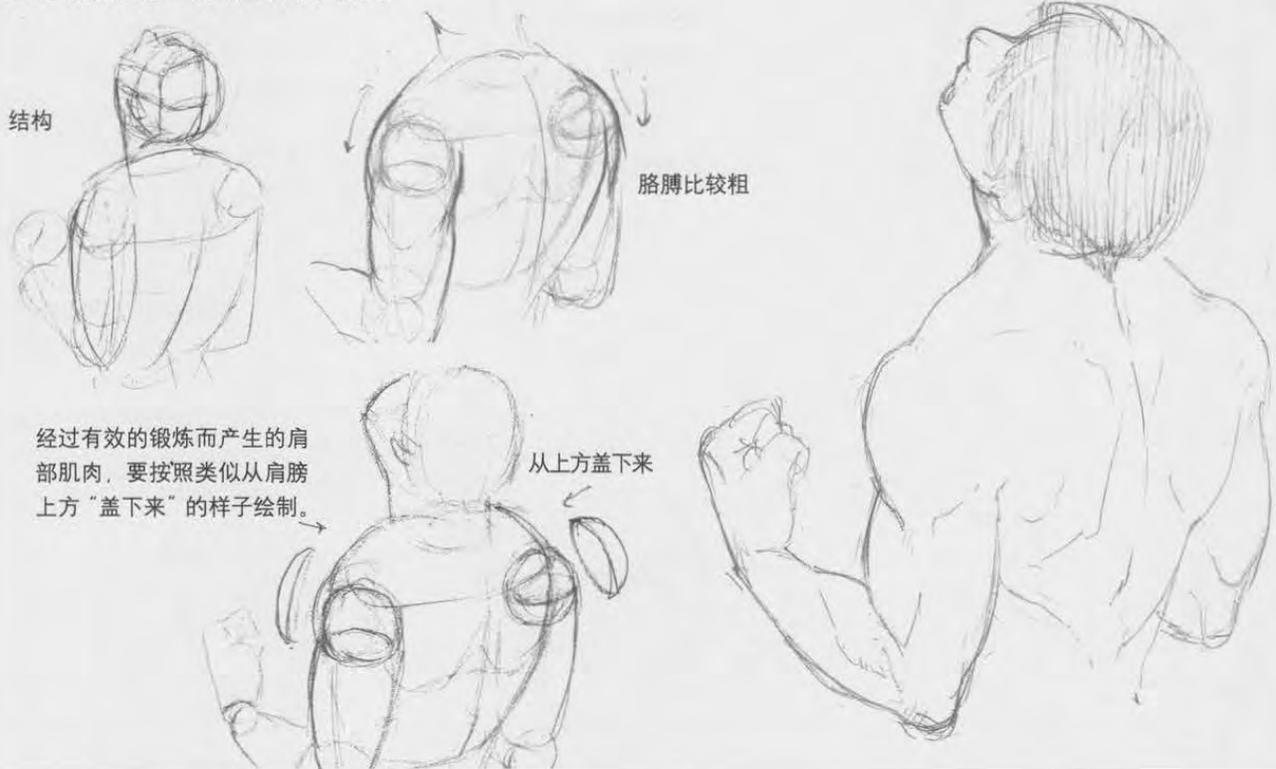
咳！（出掌时的拟声词）

大形

上臂部分

小臂部分

在画大形时，按照脸→身体→手→肩→肘的顺序绘制，并在连接各部位的同时，调整胳膊的轮廓线。

粗壮的胳膊与肩膀的肌肉

结构

胳膊比较粗

经过有效的锻炼而产生的肩部肌肉，要按照类似从肩膀上方“盖下来”的样子绘制。

从上方盖下来

聚焦于身体

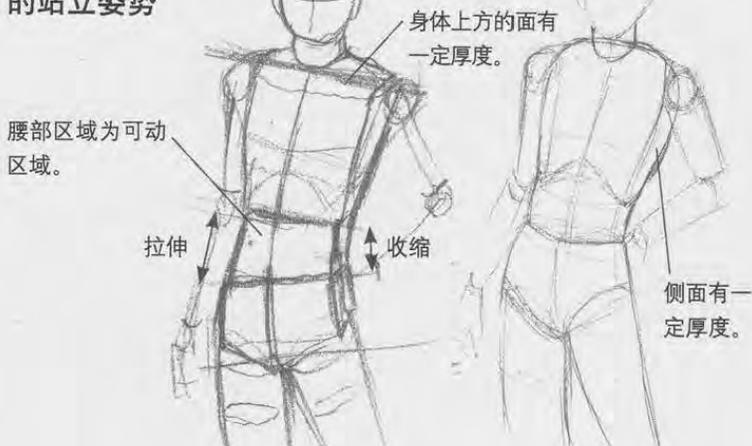
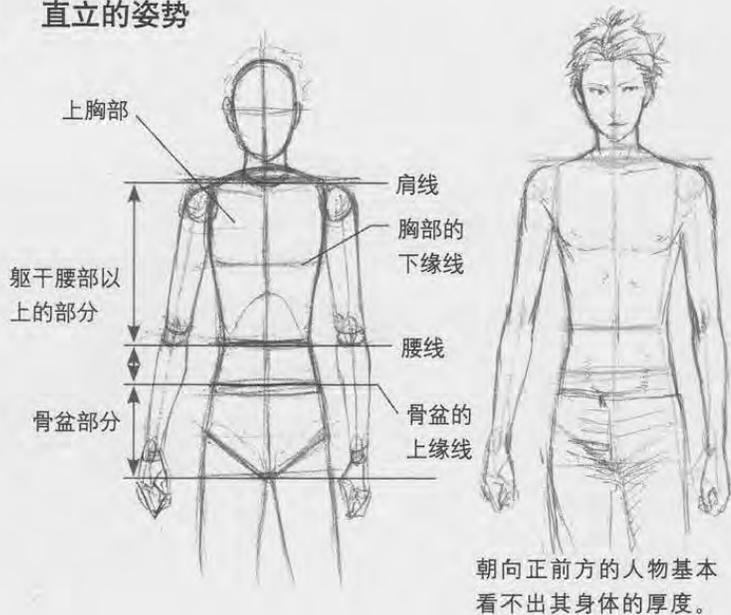
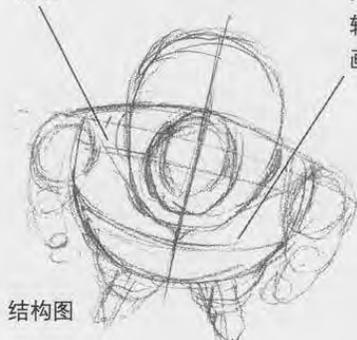
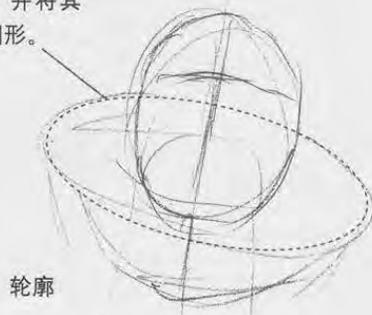
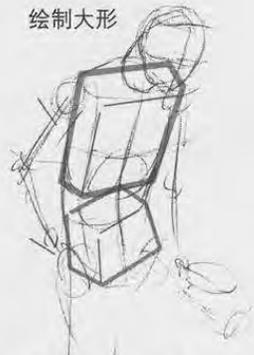
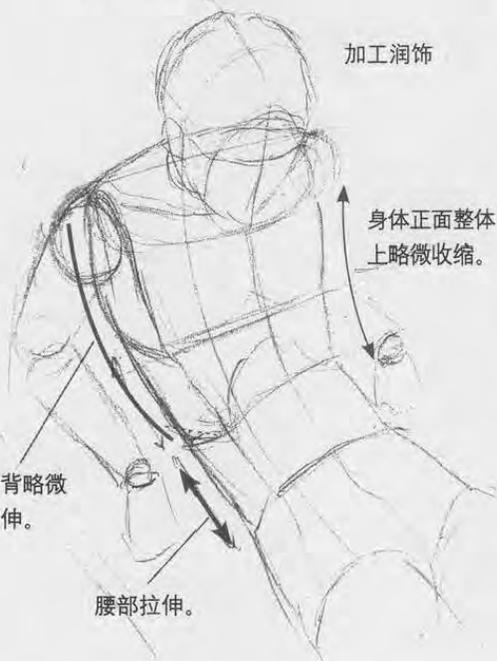
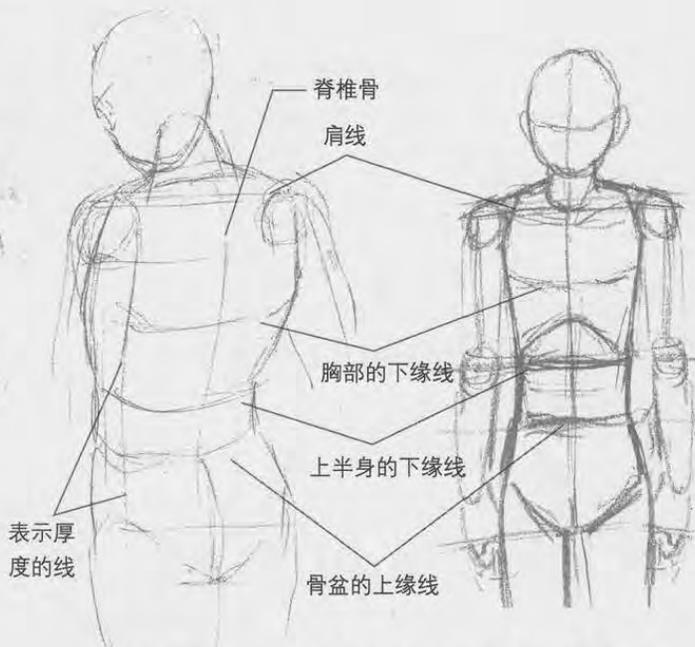
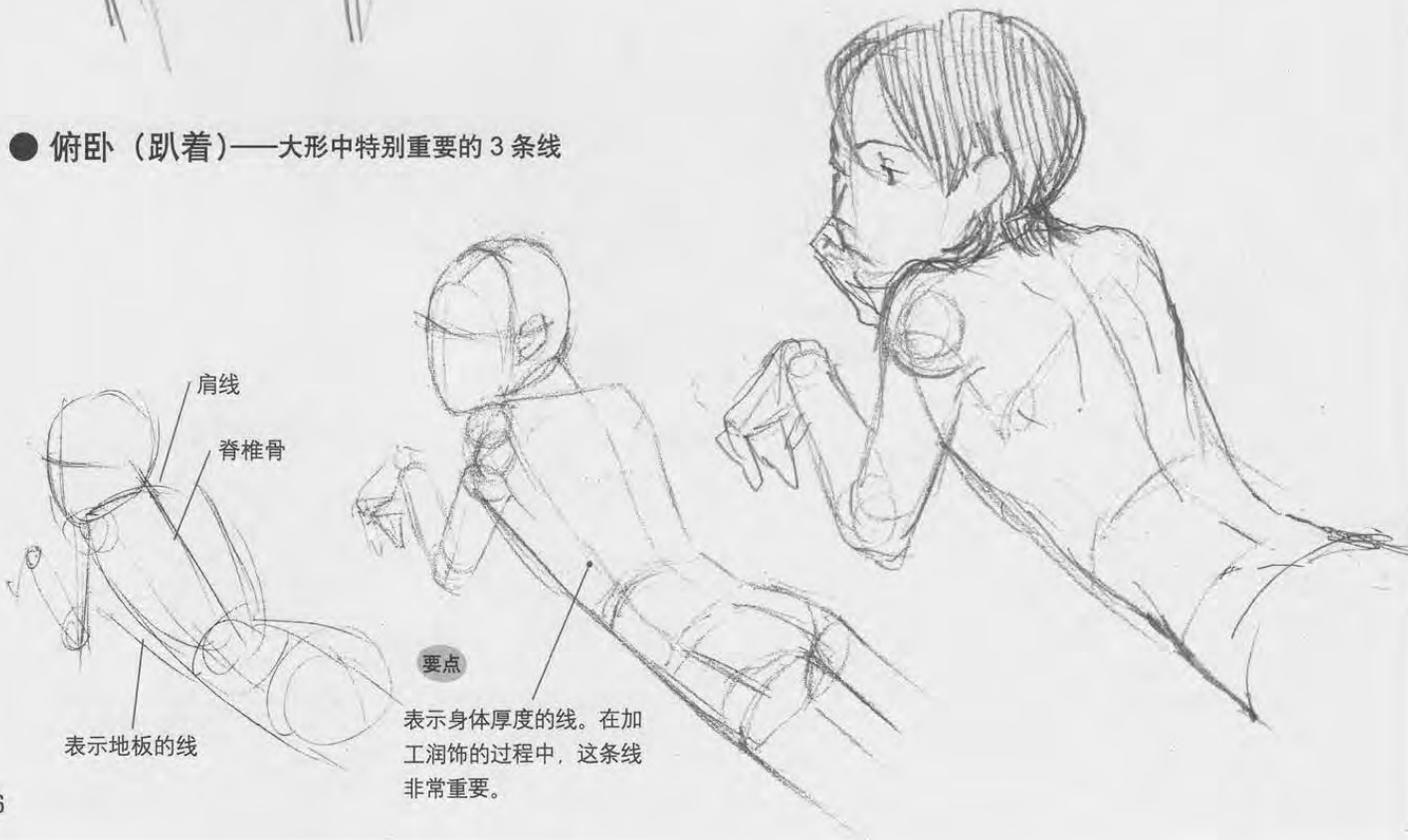
身体是头、脖子、胳膊及腿部的基础。大体上可将身体分为基本不会发生变形的上半身部分、骨盆部分和将它们连接起来的腰部区域以及可动、可变形的四肢这几部分来处理。

身体的画法

将身体作为“平板”或“箱子”来处理。画身体的要点是：
1. 身体上方的面与身体侧面的厚度。
2. 腹部（腰部区域）的伸缩。

上半身略微倾斜的站立姿势

直立的姿势

朝向正前方的人物基本看不出其身体的厚度。

从人物上方看

● 以身体厚度为重点的人物姿势的绘制
绘制大形
加工润饰
像画箱子一样画出人体的大形。
画出用来处理身体厚度的参照线。
通过曲线的曲张方向来处理胳膊的弯曲。
分别画出俯视的头→脖子→身体效果的习作。确定每个部分上方的"面"的样子。
轮廓
加工润饰
身体正面整体上略微收缩。
后背略微拉伸。
腰部拉伸。

男性人物的背面
● 站着
后背的大形线
脊椎骨
肩线
胸部的下缘线
上半身的下缘线
表示厚度的线
骨盆的上缘线
胸部的下缘线——在人物的正面结构中，它是确定胸部（胸部肌肉）位置的参照线，而在人物背面的结构中，它则是确定肩胛骨位置的参照线。
上半身的下缘线——上半身与腰部区域的边界线。
骨盆的上缘线——腰部区域与骨盆部分的边界线。
表示厚度的线——表示正面部分、背面部分以及侧面部分的边界，是表现身体厚度的参照线。
● 俯卧（趴着）——大形中特别重要的 3 条线
肩线
脊椎骨
表示地板的线
要点
表示身体厚度的线。在加工润饰的过程中，这条线非常重要。
66

女性人物的情况

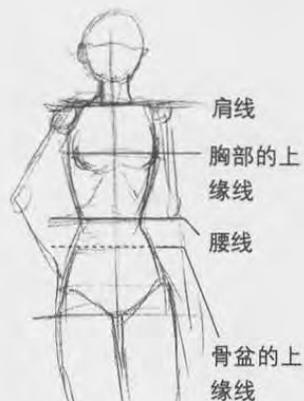
● 正面 / 俯视的样子

处理身体的厚度

由于腰部并没有扭转，所以要将肩、胸、腰部横向的大形线处理成互相平行的状态。

肩线

胸部的上缘线

腰线

骨盆的上缘线

在女性人物身体的绘制过程中，要将腰部画得比较纤细，而不要像男性人物那样将其处理成一个"区域"。

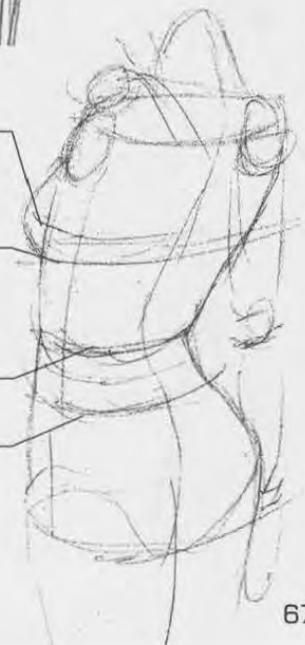
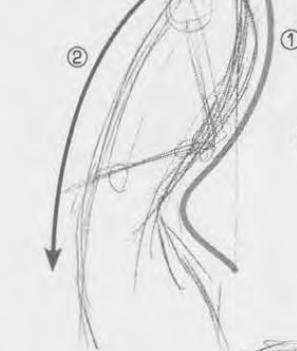
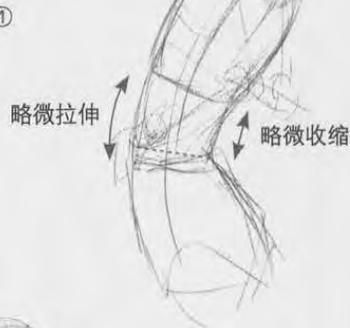
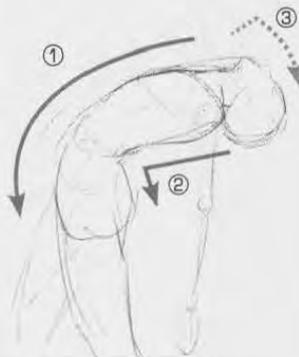
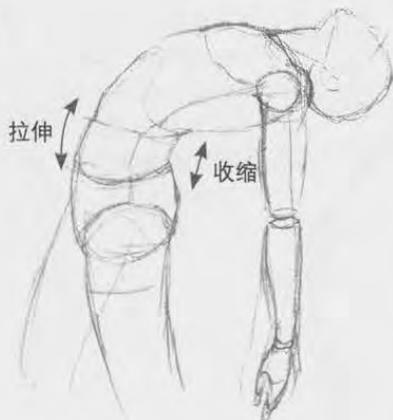
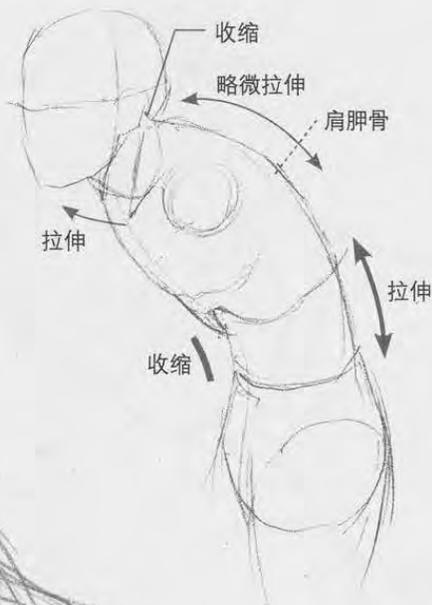
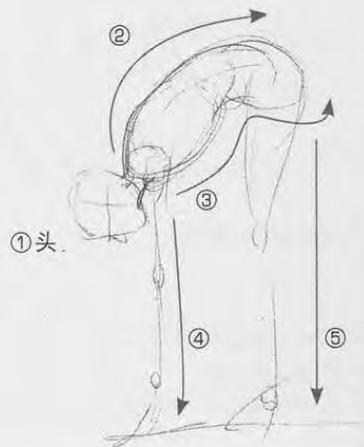
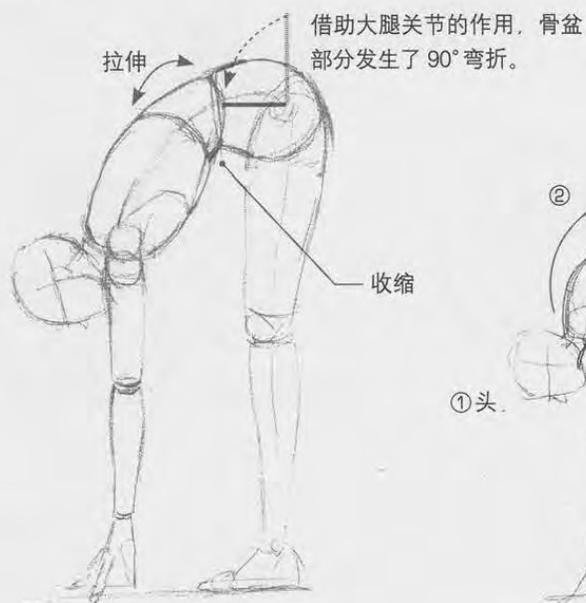
● 背面 / 肩膀略微耸起

在绘制身体正面时，要先在"平板"的身体结构上画出简练的线条，而不要先画出胸部隆起的样子。

胸部的上缘线

胸部的下缘线。也就是在绘制男性人物时，胸脯的下缘线。

腰线

骨盆的上缘线

身体的动作
后倾
处理腰部区域的拉伸与收缩。注意在较大的动作过程中，会从大腿关节处开始产生连续性的运动。
绘制大形。
②
①
加工润饰 1
画出身体。
略微拉伸
略微收缩
加工润饰 2
画出胳膊。
大腿关节
将后仰的头抬起，腰部就会拉伸。使身体发生弯曲运动的关键是大腿关节。
● 后仰
拉伸
收缩
①
③
②
① 处理整体的大动作。
② 画出身体。
③ 调整头部。

前倾
收缩
略微拉伸
肩胛骨
拉伸
拉伸
收缩
脖根的大形
中心线
为了保持平衡，
膝部略微弯曲
前屈
拉伸
借助大腿关节的作用，骨盆
部分发生了 90° 弯折。
收缩
②
③
①头
④
⑤

鞠躬
结构图
肩线
将胸部处理成三角
的"山"的样子。
要点
①
②
①处理身体姿势的曲线。
②处理身体厚度的曲线。
抱膝而坐
要点
①头部和肩重叠
④表示身体厚度的线
⑤
②
③
⑥
①头部与肩重叠
②拉伸
③收缩
④表示身体厚度的线
⑤胳膊的关节
⑥膝盖的关节、脚的姿势

身体的加工润饰：胖·正常·瘦

聚焦于腿

腿的长度一般占身高的一半。虽然与身体一样也要用“圆筒”来处理，但腿在大多数情况下都是俯视的圆筒。

腿的画法

将连接左右两个大腿关节的线与连接两个膝盖的线处理成基本平行的关系，使身体保持平衡。

腿的运动

男女的差异

● 左腿（外侧）

【男性人物】

【女性人物】

大腿部分较健壮。

胫骨处肉比较厚。

胫骨处腿部细长。

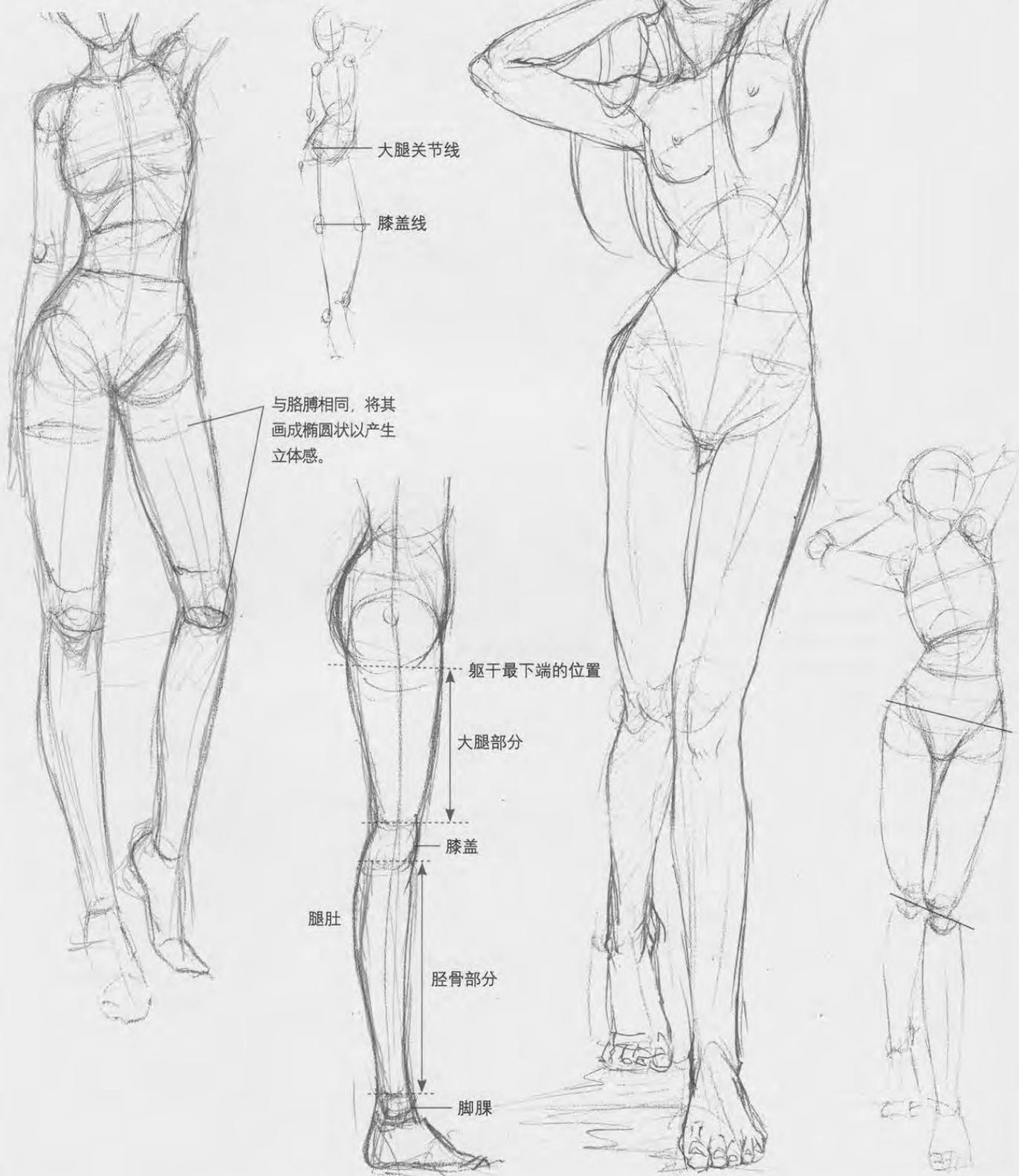
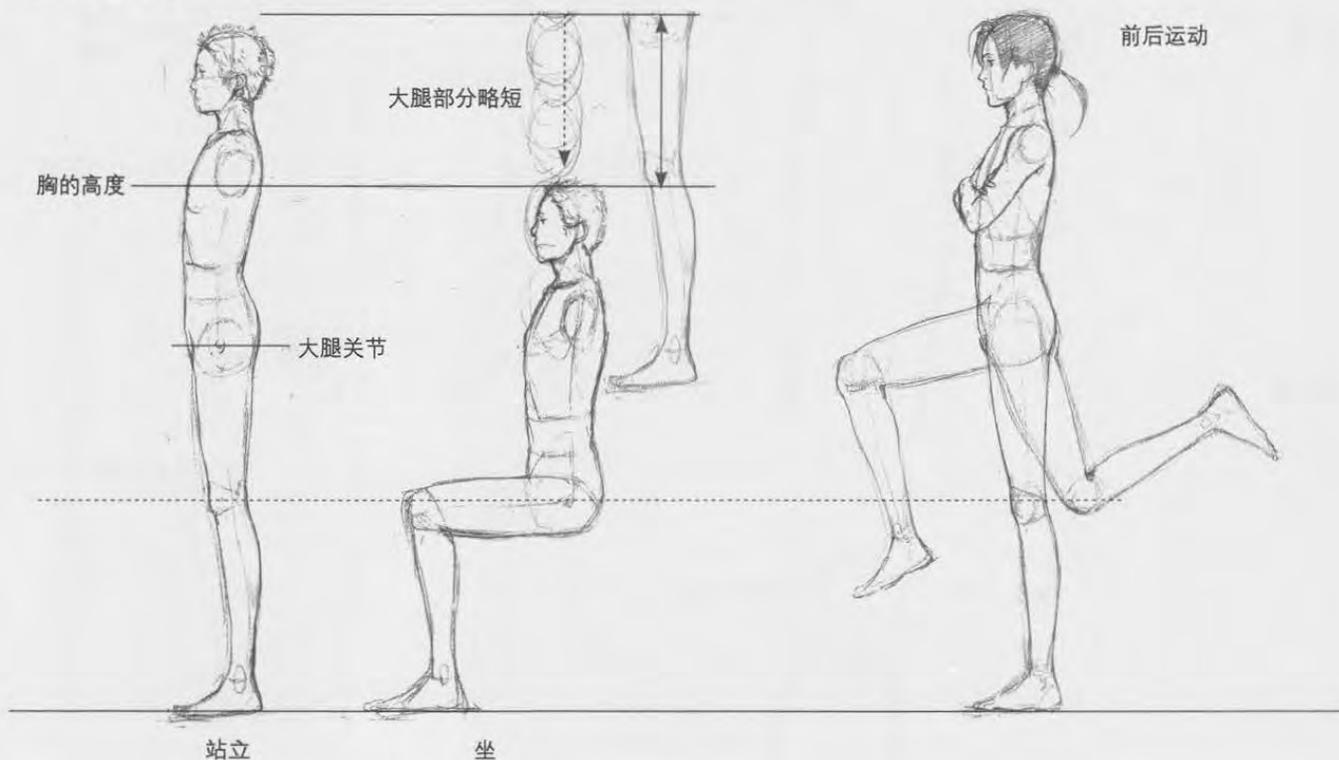
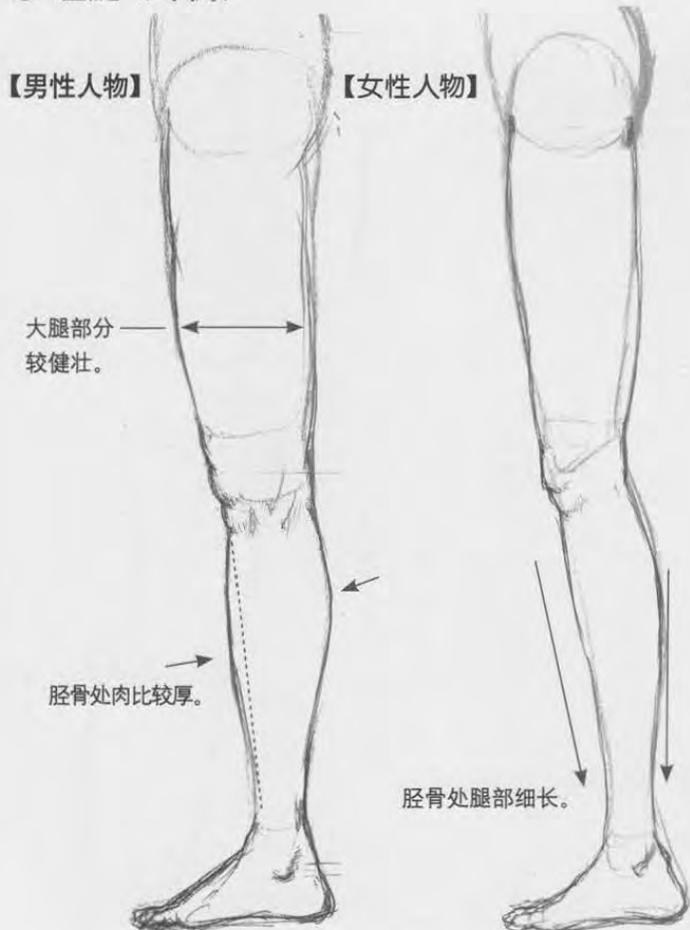
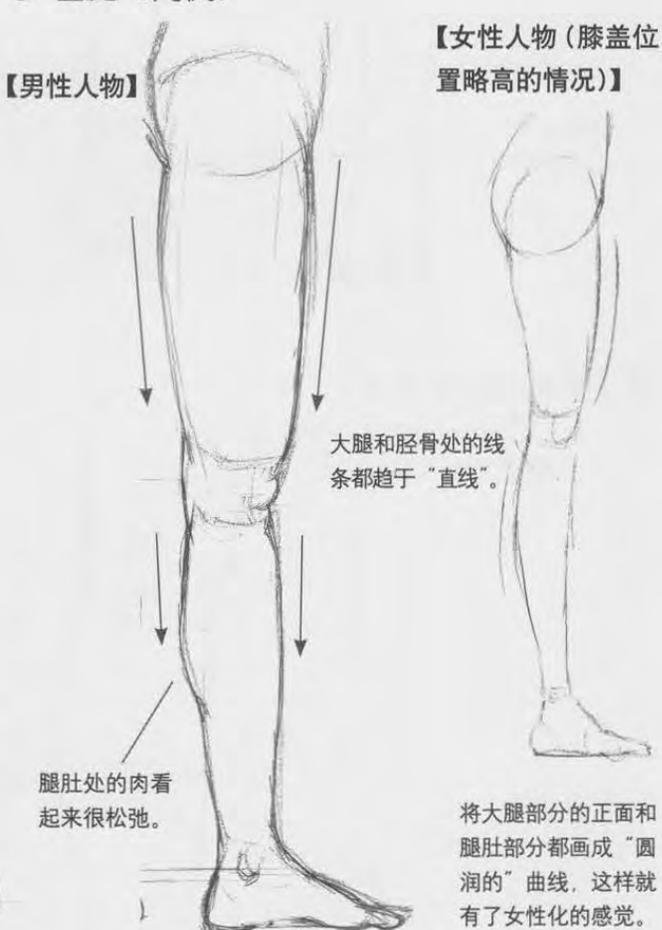
● 左腿（内侧）

【男性人物】

【女性人物（膝盖位置略高的情况）】

大腿和胫骨处的线条都趋于"直线"。

腿肚处的肉看起来很松弛。

将大腿部分的正面和腿肚部分都画成"圆润的"曲线，这样就有了女性化的感觉。

男女的绘制区别

女性人物要用平滑的线条来画，男性人物则要强调肌肉线条的起伏（特别是胫骨处）。

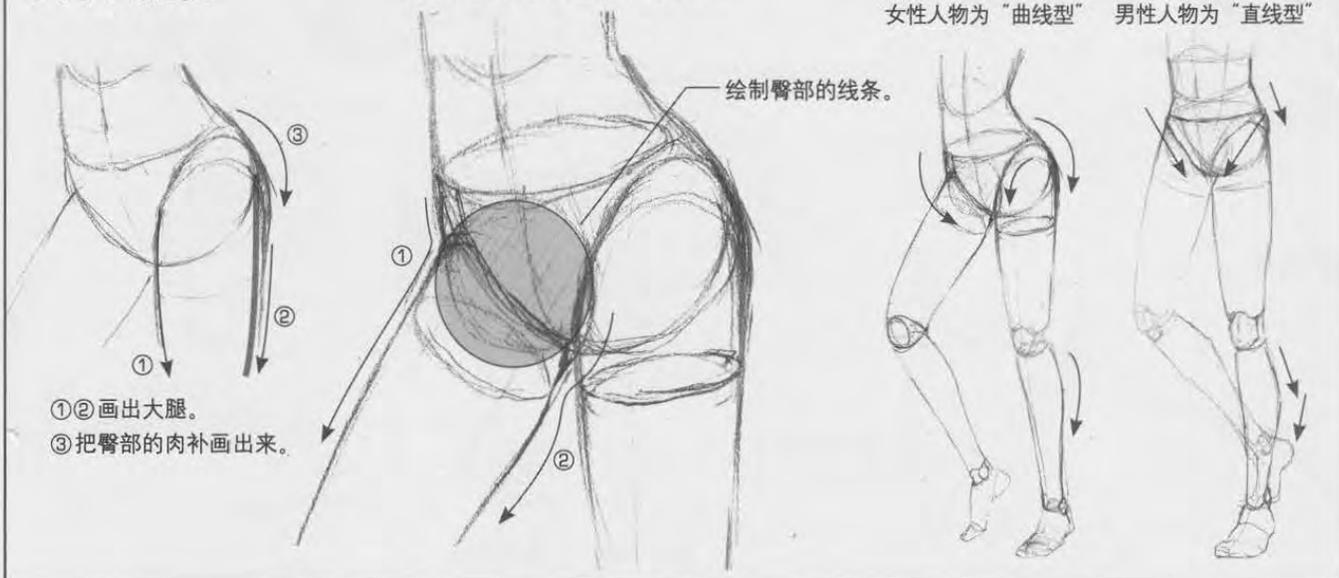
侧向

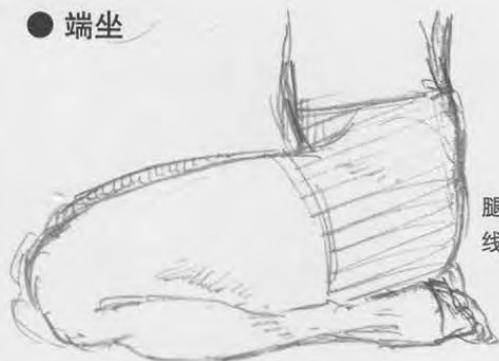
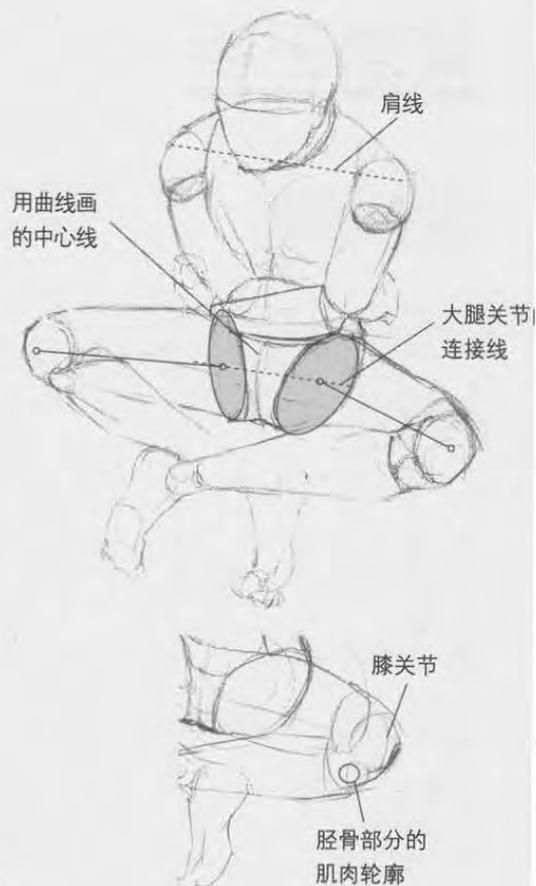
女性人物

不强调肌肉的线条和关节的坚硬感。

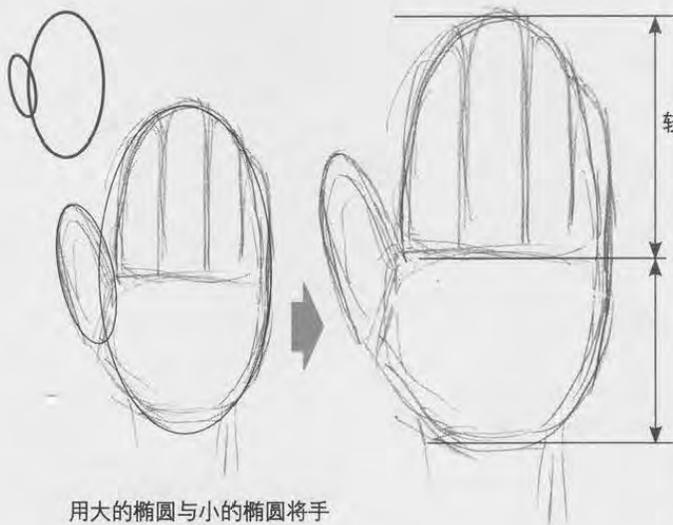
男性人物

强调肌肉的线条和关节的坚硬感。

关于大腿根

腿的运动——坐姿

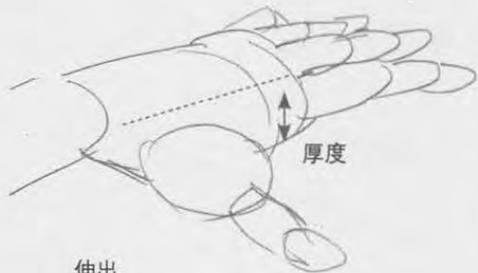
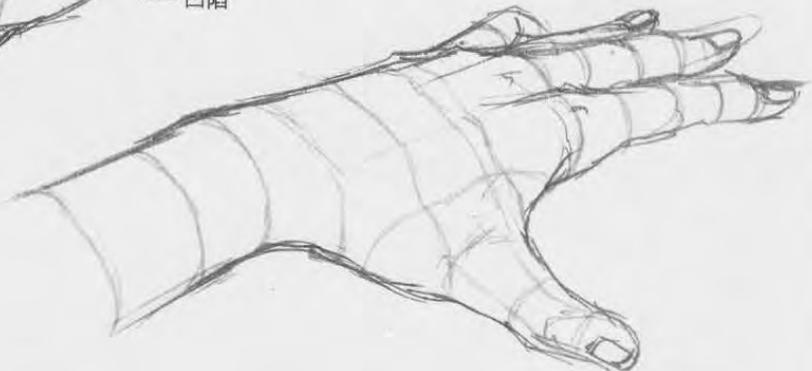
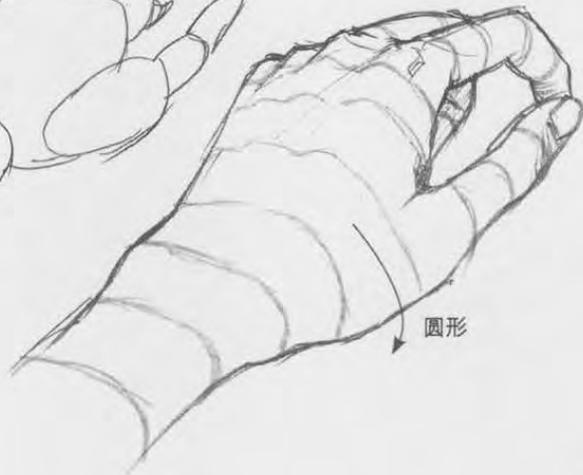
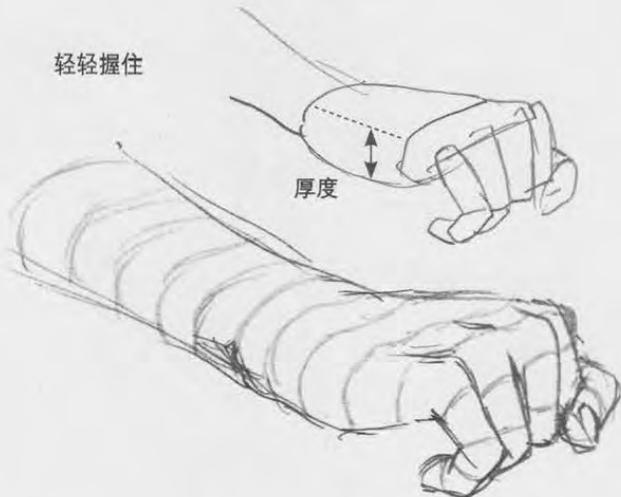
我们一般用椭圆来处理大腿根的形态。
● 膝盖耸起而坐
大形
由于身体没有扭转，
所以除肩线以外，身
体的其他参照线互相
平行。
用线条来表现手
和腿的姿势。
用椭圆来处理大腿根，然
后平行地画出参照线。
● 端坐
腿越粗这条
线就越高。
胫骨周围的
肉是隆起的。
画出代表地
板的线。
与地板相接。

● 盘腿坐的样子
肩线
用曲线画
的中心线
大腿关节
连接线
膝关节
胫骨部分的
肌肉轮廓
● 抱膝
轮廓
由于直接从正面不容易确定
人物姿势的参考线，因此可
以先从俯视视角画出人物的姿
势，确定构成平行关系的线。
注意腰部肌肉的收缩。
骨盆的上缘线
代表地板的线
大腿根部的圆形。根据大腿
的粗细程度不同，这个圆形
的大小会有所变化。
耸起的两个膝
盖与地板基本
平行。

● 试着简化处理

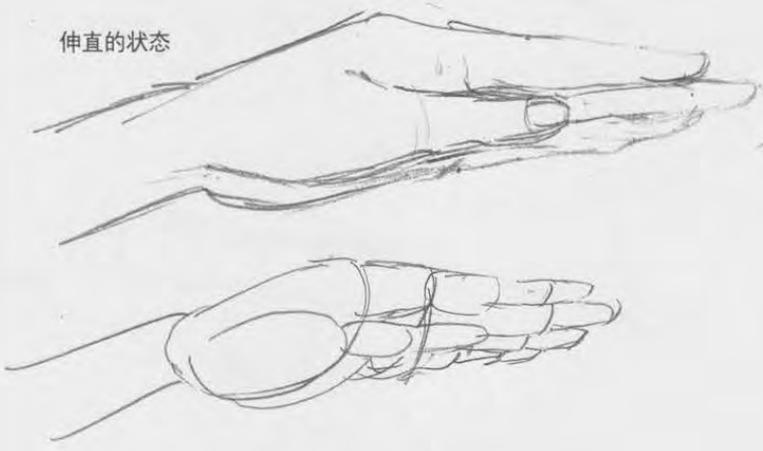
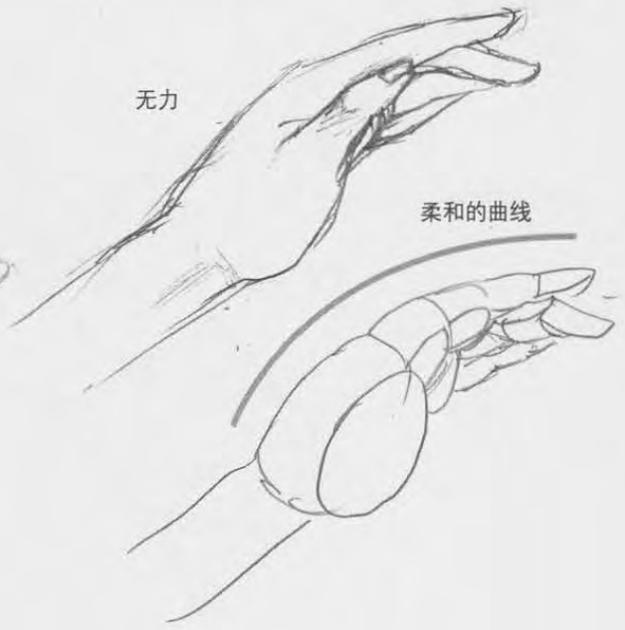
将大拇指以外的其他手指都画成“丸子”。
描出“丸子”的轮廓线。
将手的轮廓线进一步简化，有些像手套的样子。
将大拇指也画成“丸子”。
手的姿势很容易画。
简化之后，即使手指略短也无大碍。
较长
用大的椭圆与小的椭圆将手掌处理成一个“团块”。
手指的粗细基本相同，手指与手掌长度之间的平衡关系要与真实的手基本相同。

手的动作

① 手掌部分与手指部分的结构
② 把手指处理成“圆筒”，表现手掌部分的厚度与手指的立体感。

食指是圆筒状的

手是有起伏的

手的姿势

● 弯曲手指

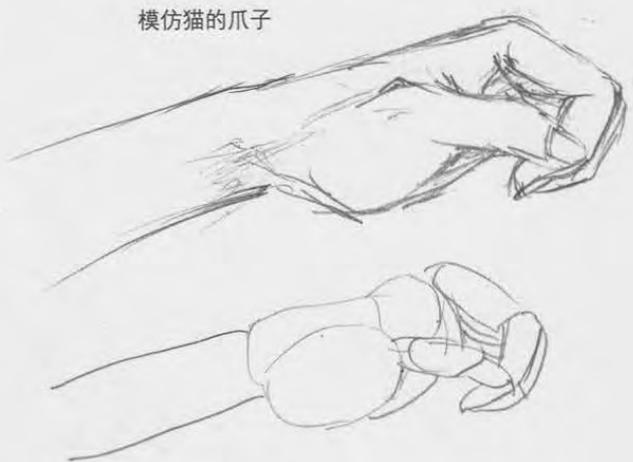
伸直的状态

无力

柔和的曲线

拇指竖起而其他
手指放松

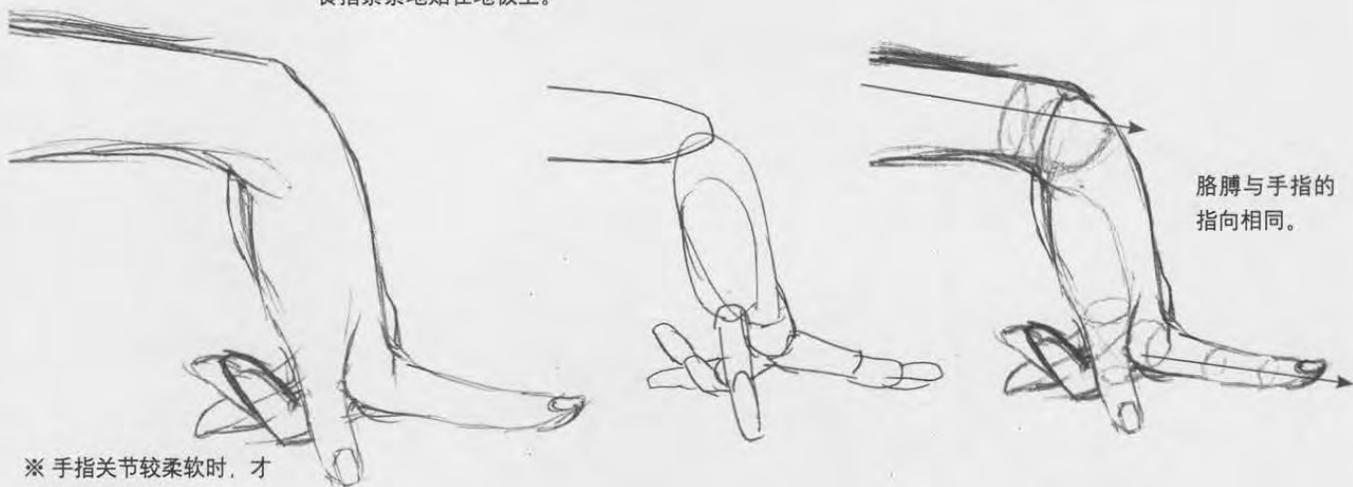
模仿猫的爪子

由于用力而造成
筋腱的凸起。

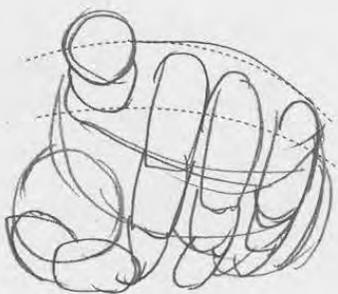
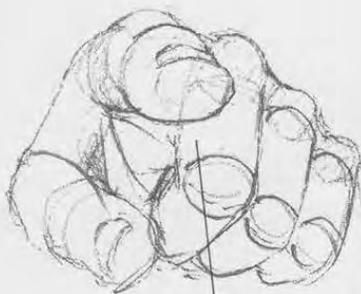
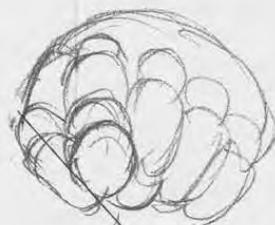
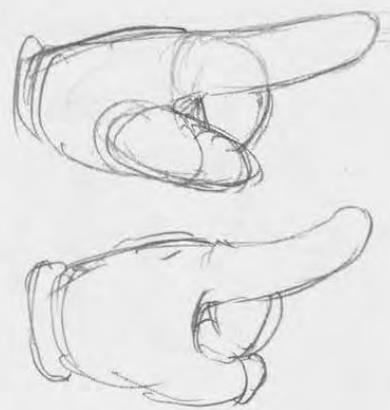
狐狸手影

厚度

内扣手势

● 支起手指

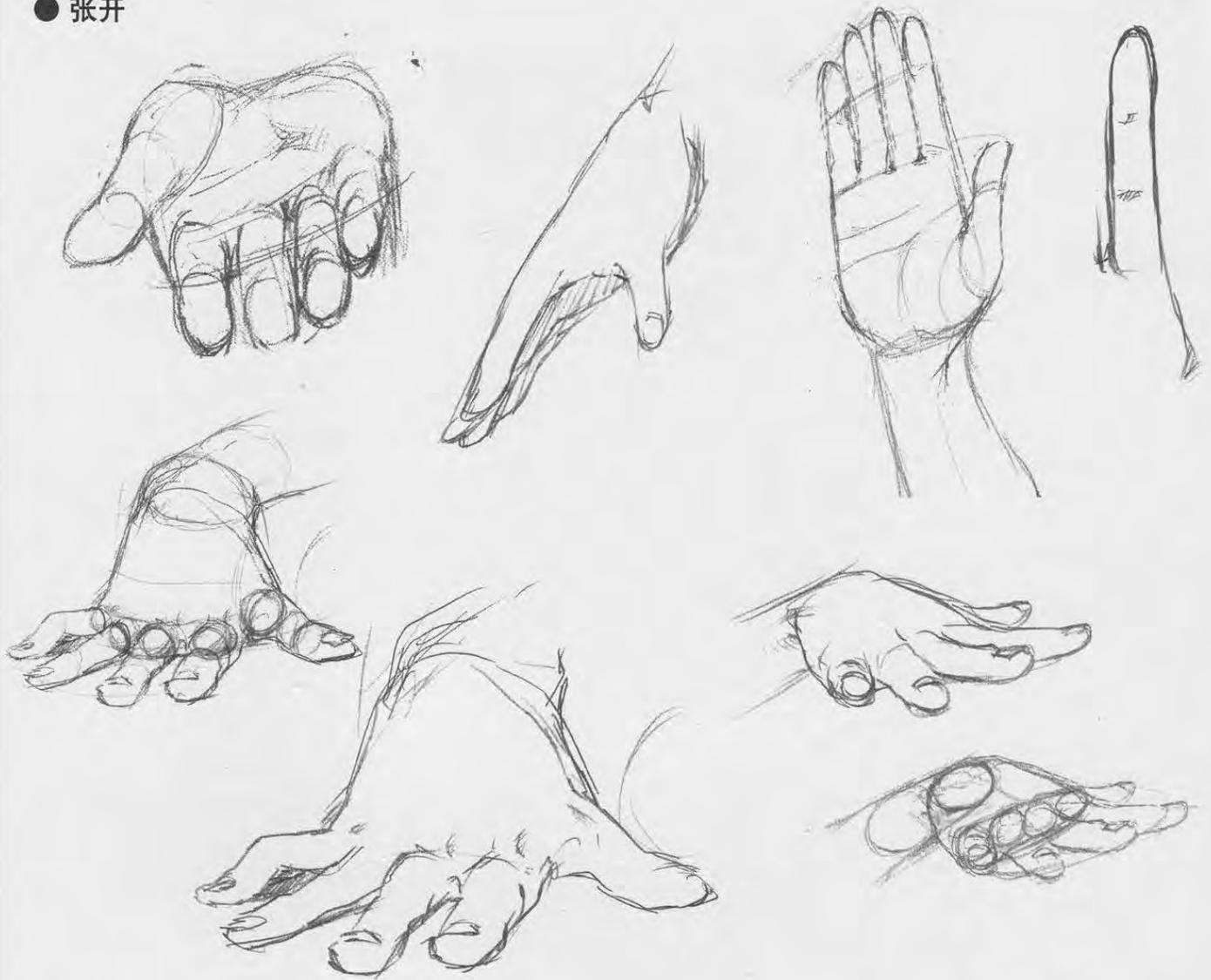
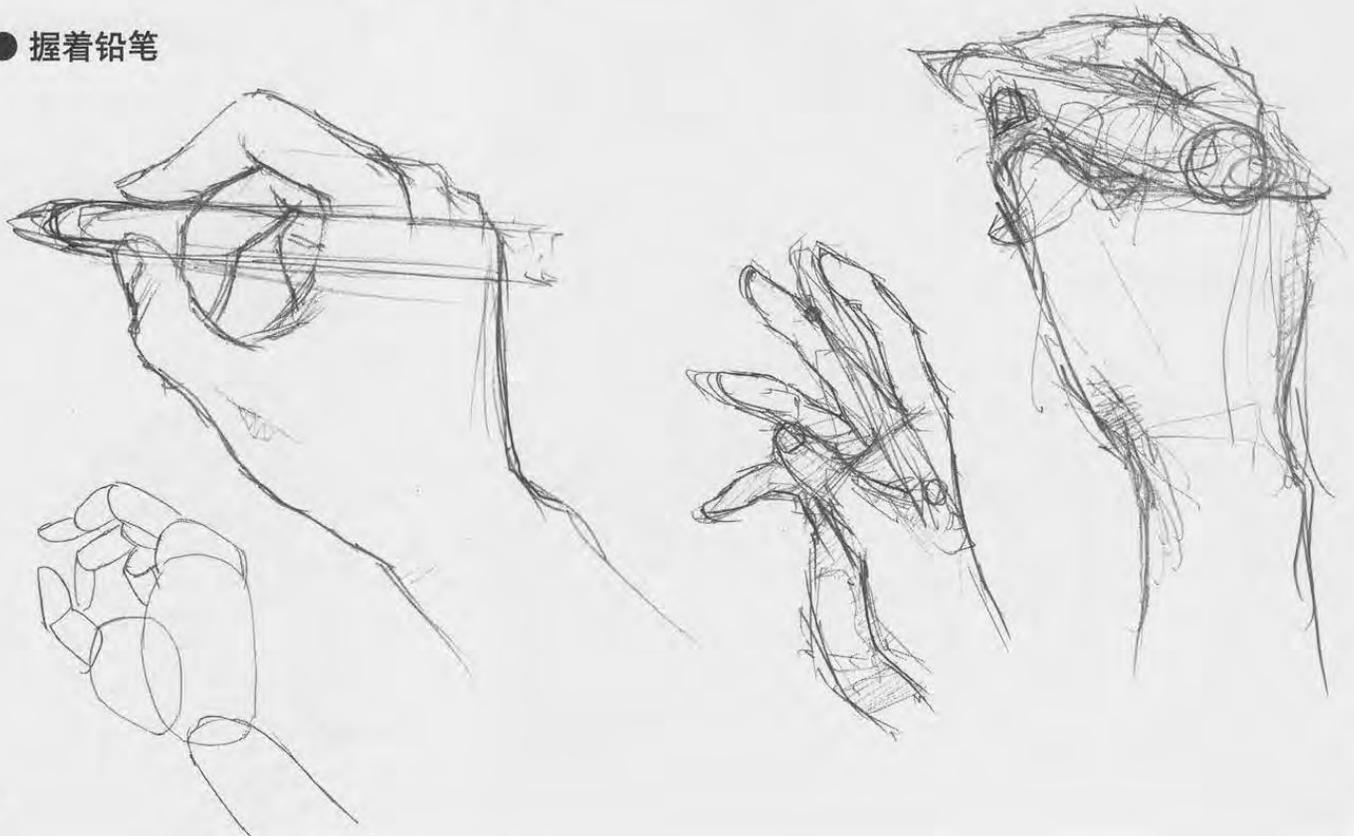
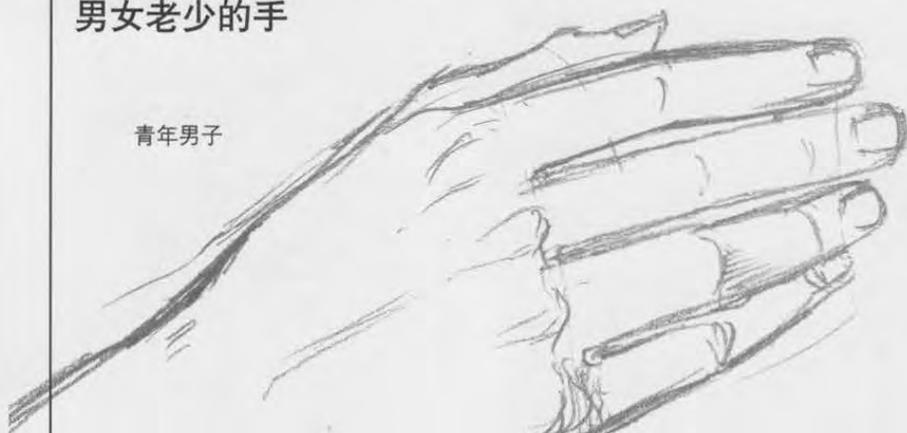
用指尖轻轻地
接触地板。
笔直
用指尖用力地
压在地板上。
后弯
由于用力，
大拇指也发
生后弯。
大拇指好像是被
“粘”在了手上。
拉伸

食指紧紧地贴在地板上。
胳膊与手指的
指向相同。
※ 手指关节较柔软时，才
能做出这个姿势。

用手指咚咚咚地敲桌子。
先确定关节(圆形)的
位置与手指的粗细，
然后再进行绘制。

● 伸出的手指

● 伸出的手指的侧面

简化型

关节透视图

● 指着自己的手

关节透视图

● 张开
● 握着铅笔

男女老少的手

青年男子
青年男子
手指并拢。
老年男子
老年男子
整体为四边形的样子。
儿童
儿童
其特点是手掌部分较
长，手指部分较短。
青年女子
青年女子
整体纤细。
老年女子
老年女子
整体细长。

手的形态

● 强调手

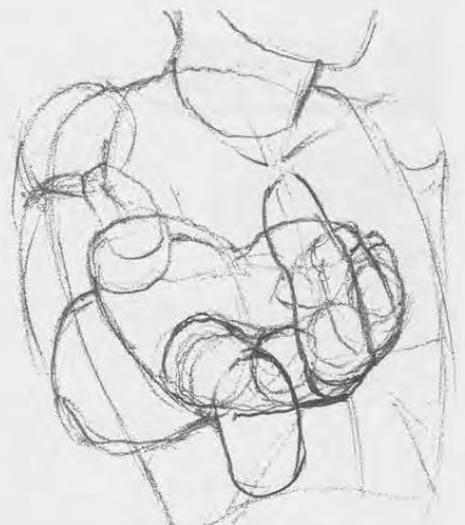
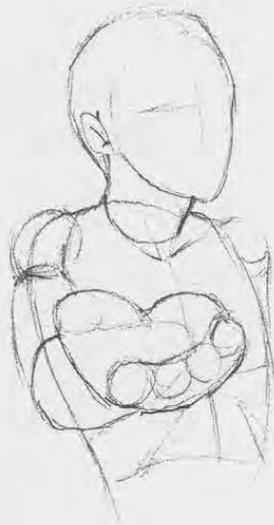
在画人物的大形时，重要的是处理好脸、肩与手的位置和比例关系。

大形

注意要画出被隐藏起来的胳膊。

画出被隐藏起来的手掌的面，并在内扣的指甲处，画出表示手指粗细的圆形。

手指重叠的透视图

让我看一下！

透视图——食指伸出

● 手的动作

啊……

拿香烟的手

伸展

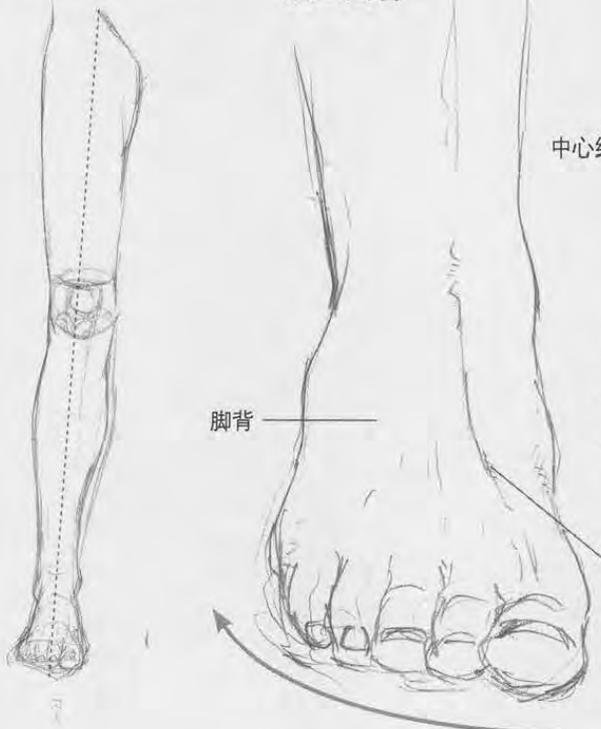
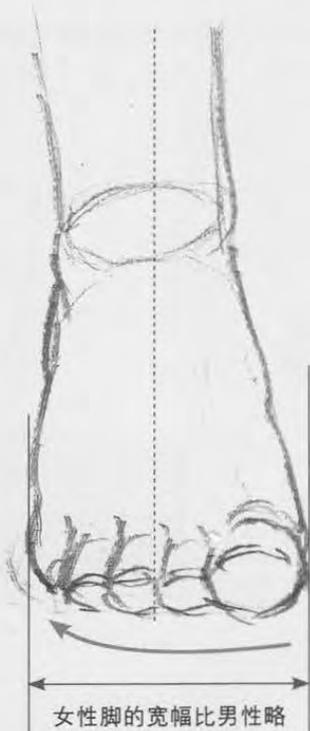
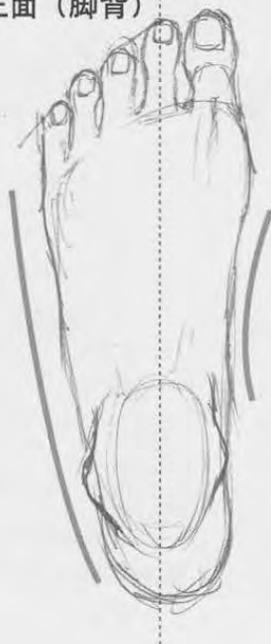
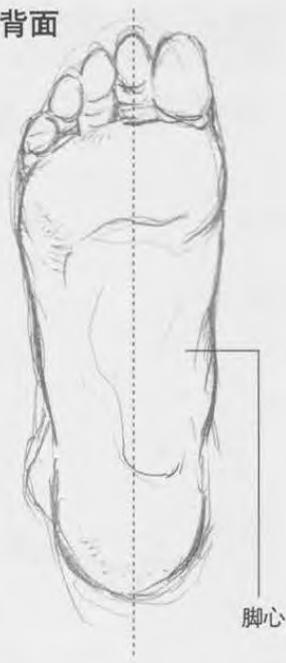
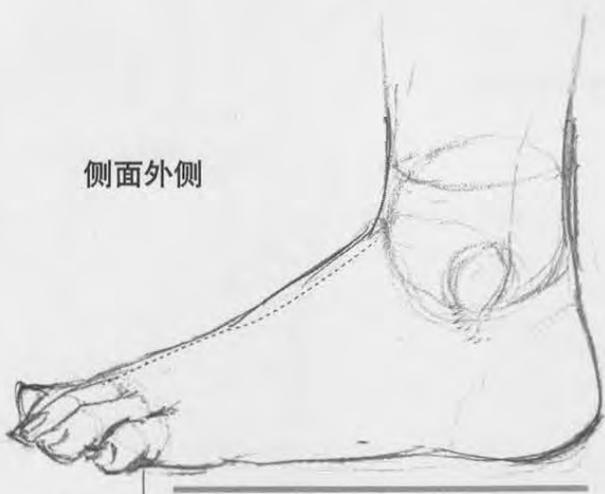
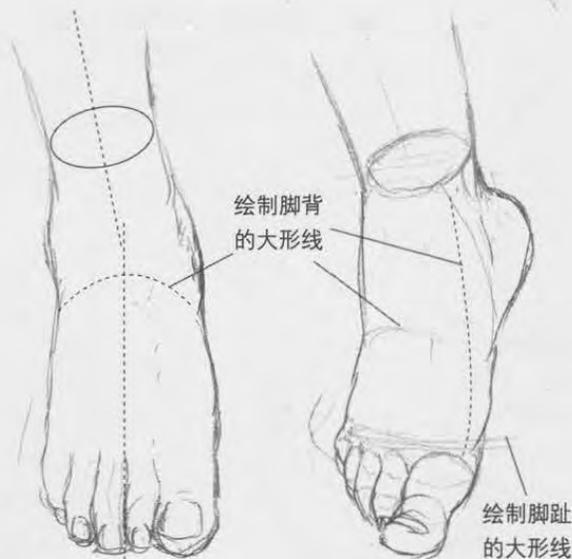
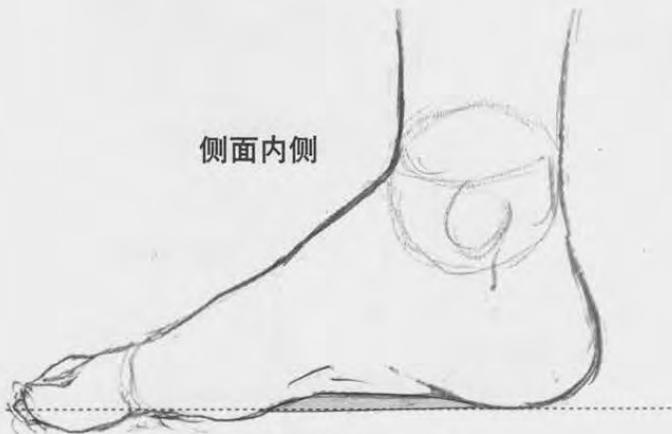
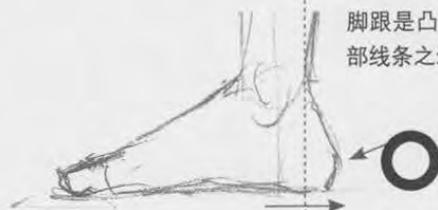
我什么都没看！

聚焦于脚

脚是全身最少被看到和接触到的部分。

脚的画法

在绘制男性人物的脚时，可以将其脚趾的宽幅画得比较大，而女性人物的脚趾宽幅要画得比较窄。

男性的脚

女性的脚

女性脚的宽幅比男性略窄，脚趾的排列也比较平缓。

由于脚的立体感比较难把握，所以要先画出显示脚背和脚趾周围立体结构的大形，然后再进行具体的绘制。另外脚腕处的“椭圆”也能使其具有立体效果。

脚跟与脚底

在绘制脚跟与脚底时，男性和女性的区别不大。我们一般用圆形来处理脚跟的大形。

脚跟 · 脚底的处理方法

起跳的脚（从接近正侧面的角度看）

强调脚背的弯曲，表现出力量感。

处理腿的方向的线

处理脚跟方向的线

基本为直线

处理腿的方向的线与处理脚跟方向的线基本上是平行的。

绷着脚尖的脚

腿与脚相接的部分出现肉褶。

收缩

拉伸

弯曲（收缩）

弯曲（拉伸）

起跳的脚

（从略微偏后的角度看）

画出腿与脚相连接部分所出现的肉褶。

强调弧度，使之呈弓形。

绘制脚的顺序

● 向下踩的脚

①绘制大形。

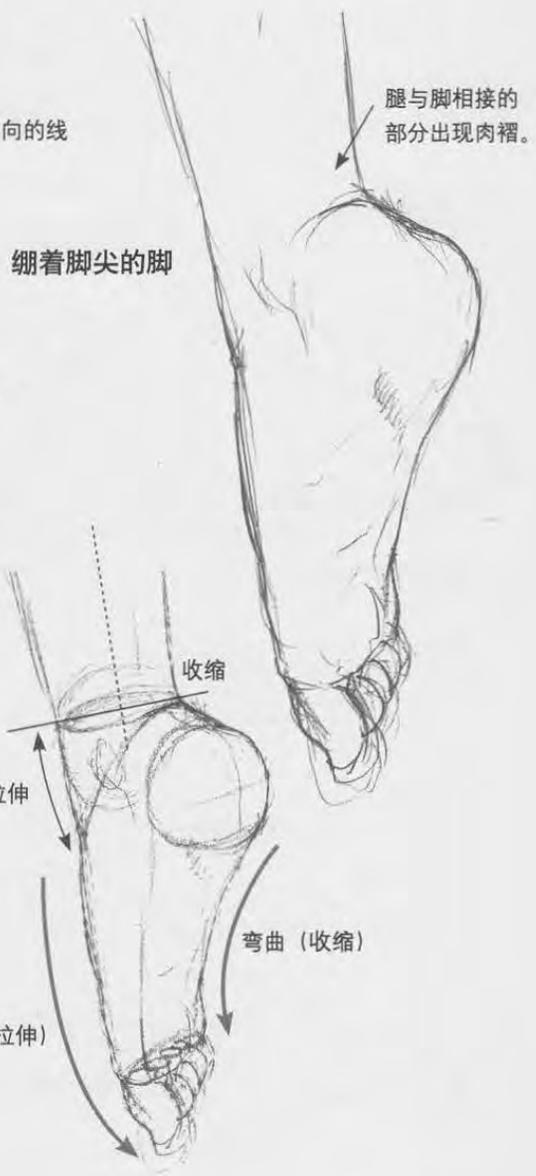
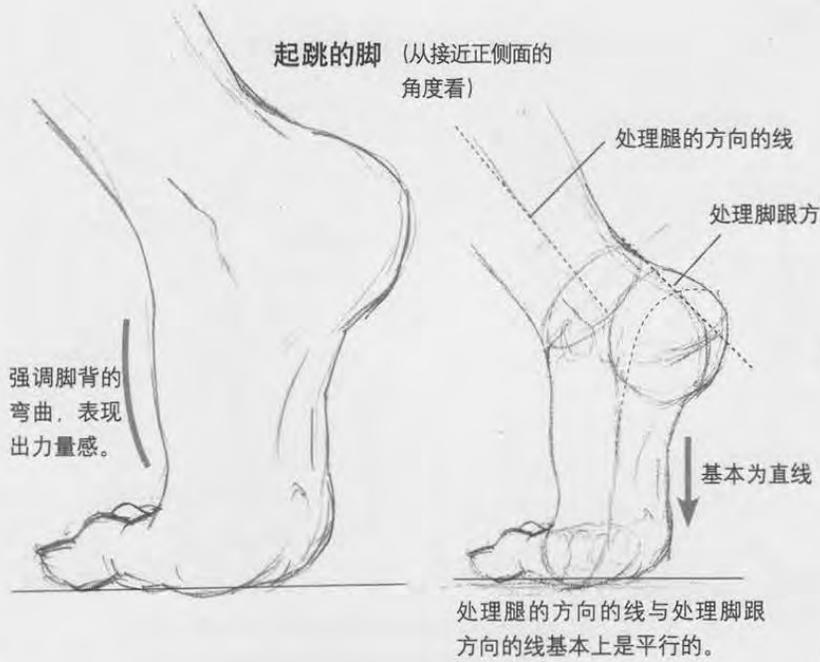
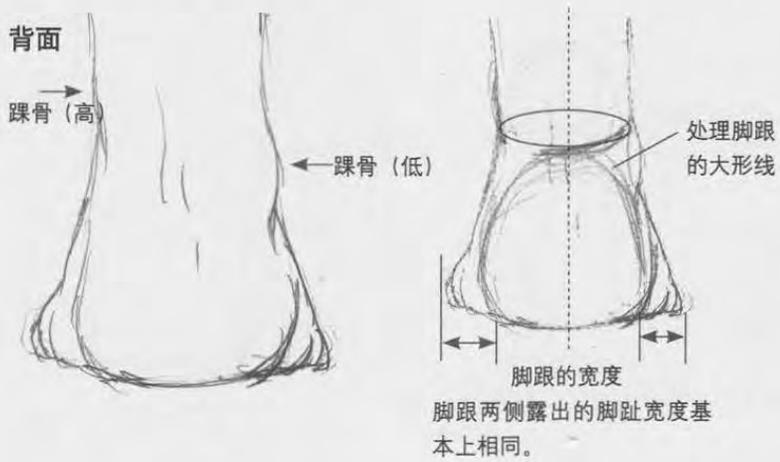
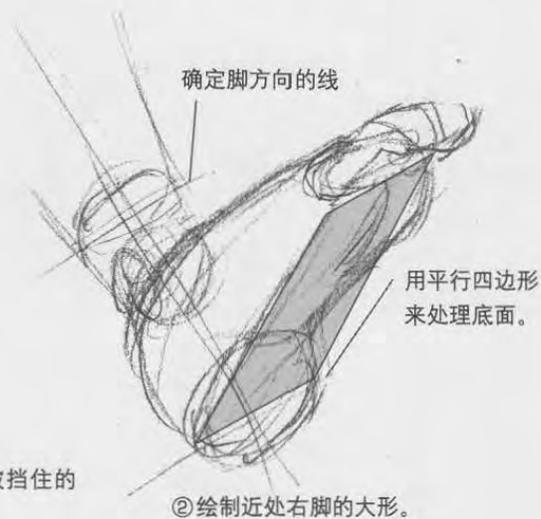
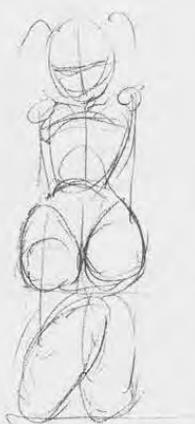
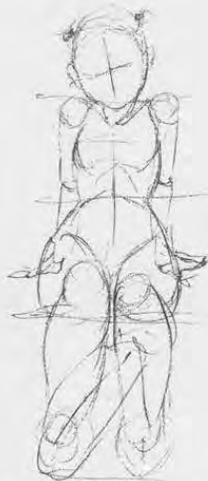
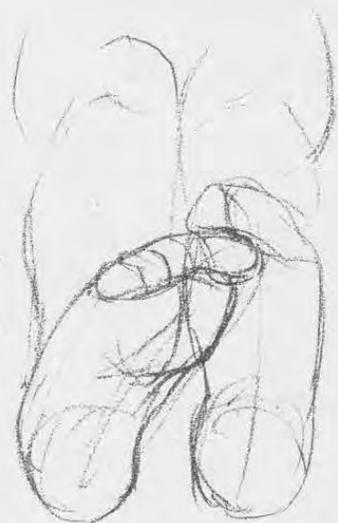
②加工润饰。

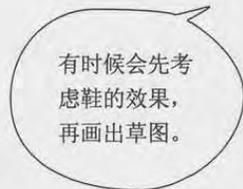
③调整轮廓线。

● 躺着的人物的脚

①注意要画出被挡住的左脚的形状。

②绘制近处右脚的大形。

③加工润饰并完成画面。

● 伸出脚坐着
①绘制大致的轮廓。
②处理关节的位置和各部分的平衡关系，并确定脚的倾斜方向。
③对脚进行加工润饰。
● 耸起膝盖
绘制大形。用线条来处理脚的方向和人物的整体感觉。
结构图

以“赤脚”为主题
我是人物的大形。两只脚分别为三角形和四边形。
我是结构图。

脚——一句话一个要点

啊！
我的脚很小。
如果我穿上鞋，脚就会变大哦。
有时候会先考虑鞋的效果，再画出草图。
24岁
把我的胳膊和腿画得小一些，会显得更可爱……
1. 如果脚画得太小，就会使人物显得不真实。
2. 有时候将手的形态和脚的形态画得大一些，能够增强画面的视觉效果。

第2章
全身绘制与修正素描

●学习处理“整体”的相关内容

在人物整个身体的绘制过程中，时常会产生混乱，而大部分混乱都是由于身体各部分大小关系不协调、位置错误、形态失真等问题造成的。

为了避免这些问题，我们在这一章中将以如何处理被称为“整体”的“森林”为主题，在考虑“树木”（局部）的同时，要像纵观“森林”的整体情况一样，处理每一个局部之间的关系。

作为焦点的

整个身体姿态的绘制

画出整个身体的大形，在把握好头、身体、胳膊及腿的长度的比例关系后再进行绘制——这是基本的顺序。其中，最重要的是调整平衡。此外，我们还要在即有的规则模式中，试着画出能够反映自己审美意识和关注点的人物。

骨肉设计

~ 根据骨骼画出人物身体的轮廓线 ~

这是一种以骨骼的线条为主，将其灵活运用于轮廓处理中的画法。由于绘制过程中考虑到了人物所谓“骨→肉→皮”的多重结构，所以可以创作出让人感觉“肉体是由骨骼支撑”的、具有强烈真实感的人物。

绘制的顺序

1. 绘制大形

简单地画出人物姿态的大形（全身像），并处理人物整个身体的平衡关系。需要强调的是在完成的图像上绘制局部时，这个图也是可以改动的，这样非常便于对画面进行调整。

2. 加工润饰之后的骨骼设计

大概画出关节与骨骼，并仔细画出人物的结构。到这一步为止，与一般的“从大形开始绘制”的做法是基本相同的。

如果只是处理肉感或肌肉的线条，只需要普通的加工润饰设计即可。

3. 看得见骨骼的“骨肉设计”

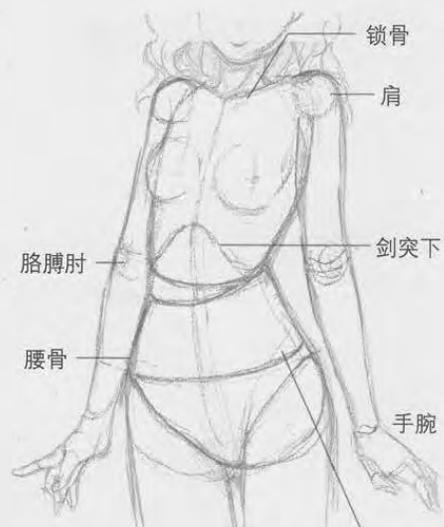
需要结合骨骼的具体情况来画。

- 肉在骨骼上。
- 膝盖、胳膊肘及腰部的一些骨骼的形状是凸显出来的。
- 即使去掉构成胳膊线条的某块肌肉，即使并不是所有的轮廓线都是肉和脂肪的形状，也应该以“骨骼周围覆盖了东西“的意识进行绘制。

※ 根据这种感觉在“平板的”、儿童的身上画出凸显的肌肉和骨骼也是可以的。

完成

参考：这是已经处理好关节部分的人体结构图。虽然在通常绘制中并不会刻意地这样做，但在设计师的头脑中应该首先有这种“结构”，然后再进一步调整身体、骨骼等。

● 绘制的要点

锁骨
肩
剑突下
胳膊肘
腰骨
手腕
这一侧腰骨的凸起省略不画。
绘制骨骼、关节以及骨头的起伏时，也可以借助笔触等方式来表现。
膝盖
脚踝

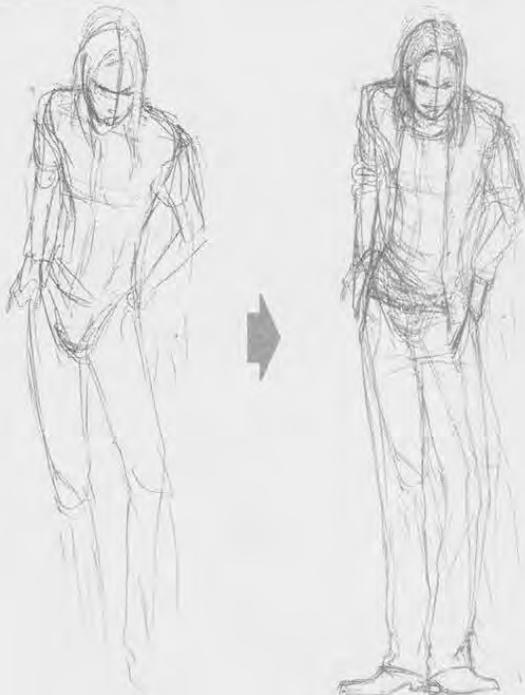
骨肉设计的绘制样例

注意肩部内凹
的骨头
肩胛骨
被隐藏的
肋骨部分
肋骨部分
被隐藏的肋骨
部分的线
腰骨
（骨盆的
凸起）
注意腿部外
凸的骨头
骨盆的线
大形
与大形图重叠
骨头的凸起
肌肉的凸起

外观设计

~绘制衣服的同时绘制大形，将人物形象直接表现出来~

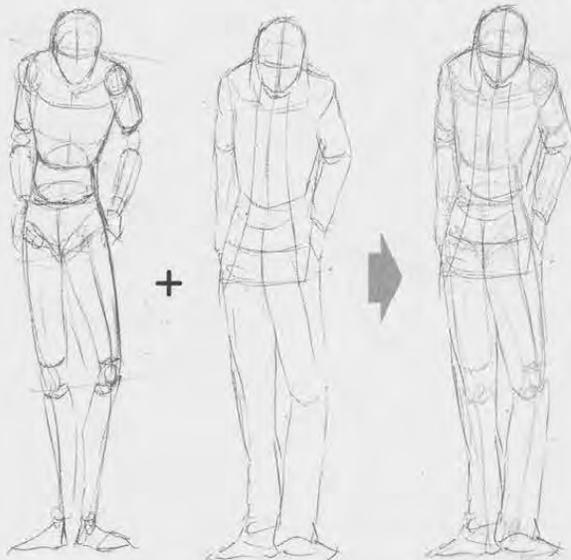
这是一种同时绘制人物外观姿势和衣服的草图效果，并将其直接作为人物的大形画出来的方法。由于这种画法重视人物的姿势并明确地画出了轮廓（整体效果），所以非常适于呈现人物的形象和情节故事。

绘制的顺序

画出草图效果

画出包括人物姿势以及衣服在内的整体的线条。确定脸和身体的朝向，并明确轮廓线。

完成

参考：正常的顺序

通常按照绘制身体大形→绘制身体结构→使人物着装的顺序进行绘制。

①身体结构的绘制　②服装的绘制　③完成

各种修正

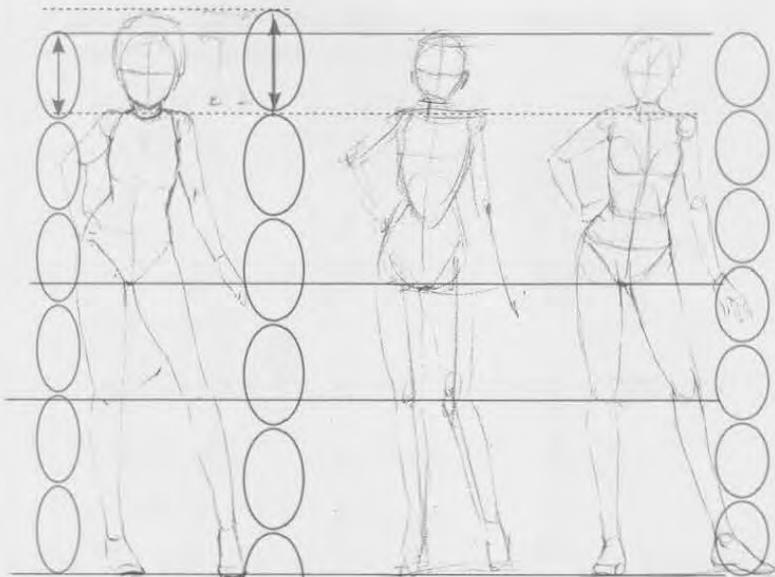
漫画设计需要经过大形线、结构线、修正线、确定线等过程而最终完成，所以修改是很正常的。一旦产生不合适的感觉，就要毫不犹豫地进行修改！

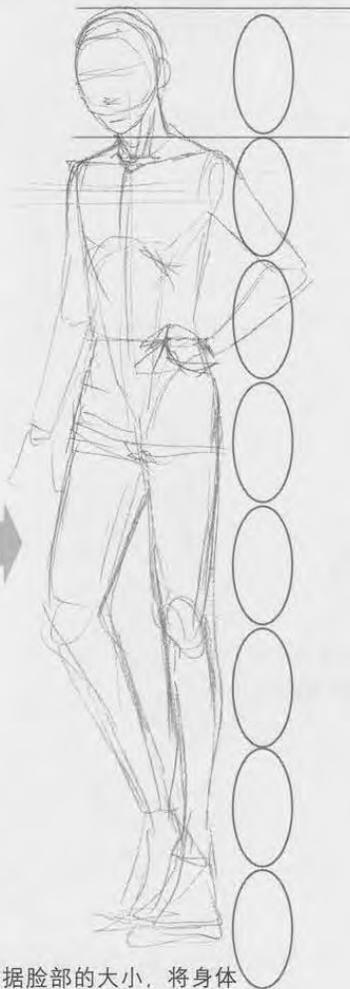
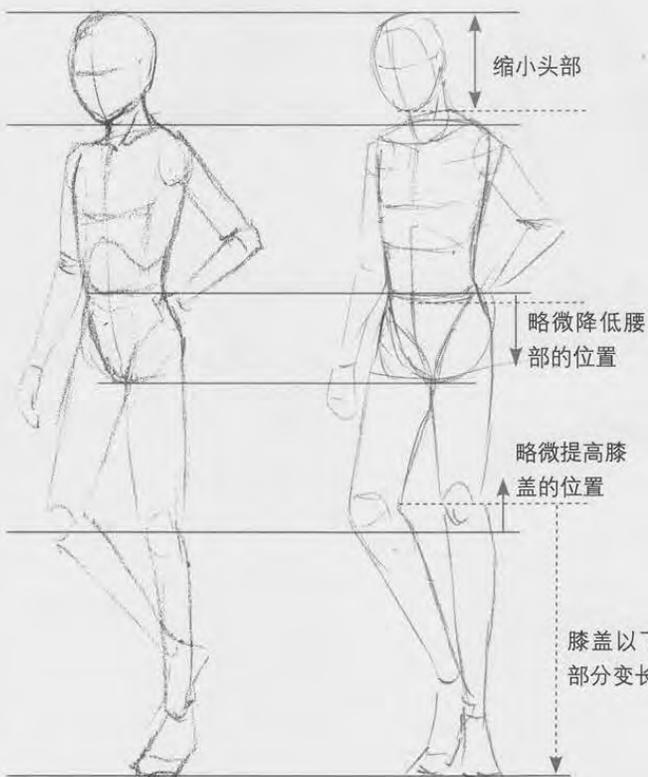
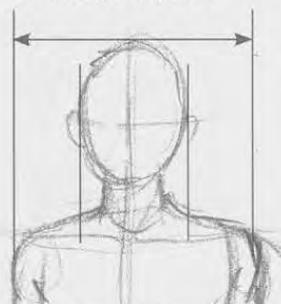
站立的姿势

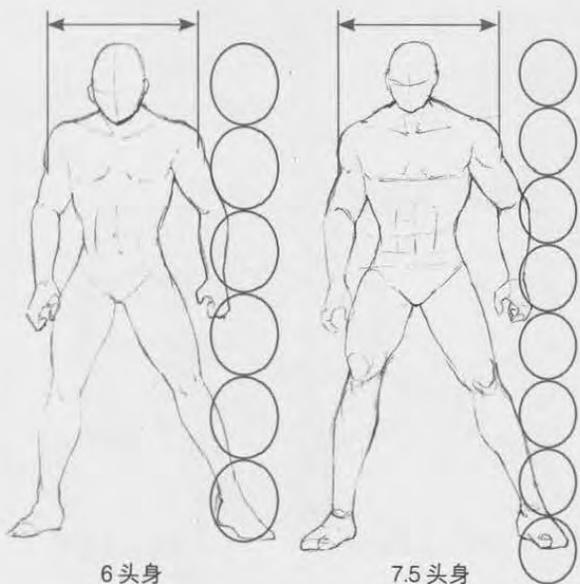
1.整个身体的修正——改变头身比

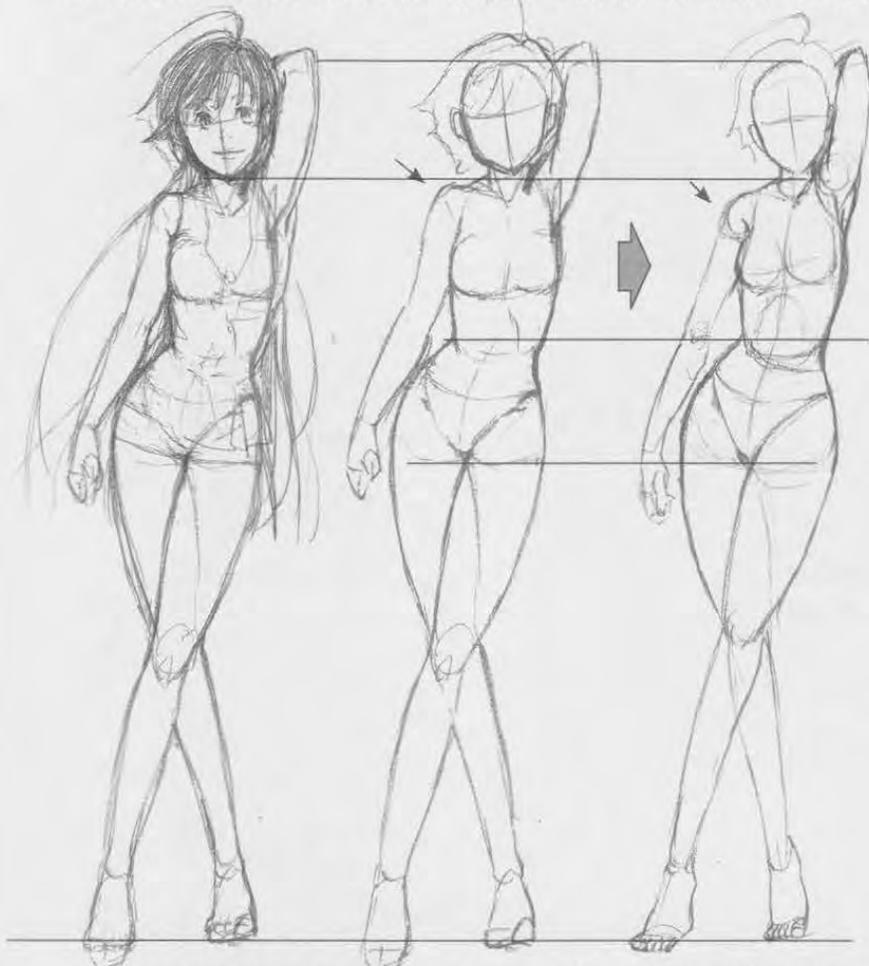
如果头过大，身体的比例就会失衡（直接按照照片来画的话，很容易会有这种感觉）。

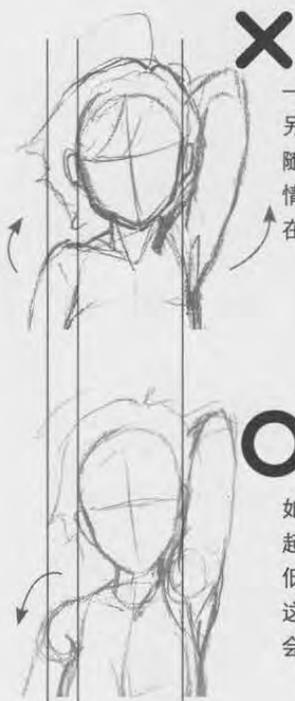
● 将头部缩小，画出脖子。将胳膊画得纤细些。

即便缩小脸部的大小，肩膀也会显得比较宽。

虽然是6头身，但由于头发很多，因此头部显得偏大，倒像是5.5头身了。

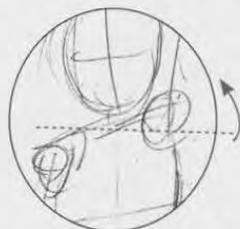
7头身

● 将 6 头身调整为 7.5 头身
虽然画了成年人的脸，但身体显得很虚弱，像一个非常瘦小的肌肉男。
●根据脸部的大小，将身体调整为成年人的比例。
缩小头部
略微降低腰部的位置
略微提高膝盖的位置
膝盖以下的部分变长
● 头部与肩宽
成年人肩膀较宽
儿童或少年肩膀较窄

2.头部大小的修正——改变头身比并重新绘制

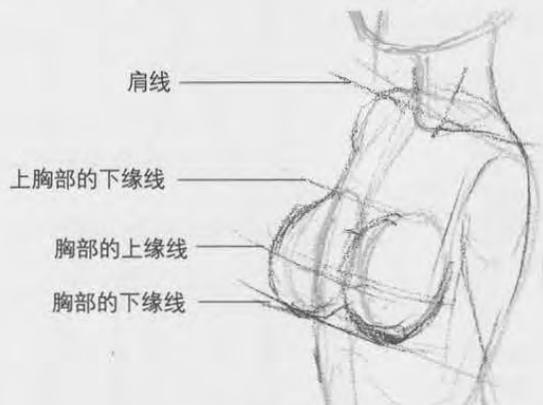
● 将脸部略微缩小

3.头与肩的修正——修改头身比及肩的结构

● 略微缩小脸的横宽，并将身体（肩膀）的动态处理得自然些

虽然人物的脸部表情像成年人，但脸与肩宽的关系却是儿童的比例。此外，人物的左胳膊举起，右肩也随之微耸。

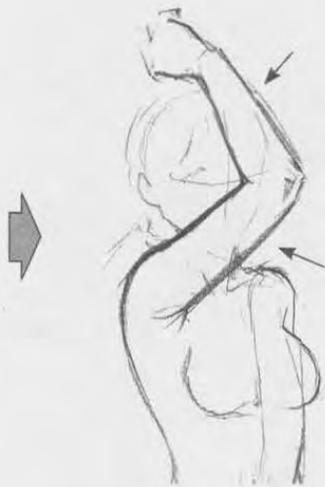
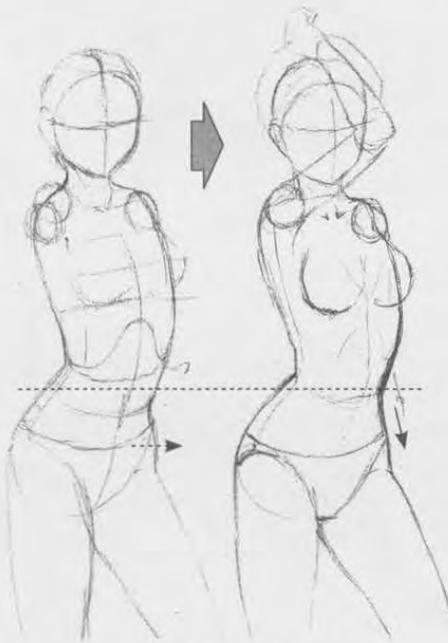
● 试着将脸部的横宽略微缩小，并降低右肩的高度。

一只胳膊举起而另一侧的肩膀也随之升高，这种情况几乎是不存在的。

没有画出人物左肩的大形。

如果一只胳膊举起，则要试着降低另一侧的肩头。这种处理看起来会比较自然。

用直线画出左右两肩的大形，将两肩处理得左右对称。

4. 身体的修正——沿着中心线修改身体的正面

5.调整左右平衡——统一肩胛骨的高度

6. 使人物左右平衡并找到重心的修正——平衡左右两条胳膊的长度并修改全身比例

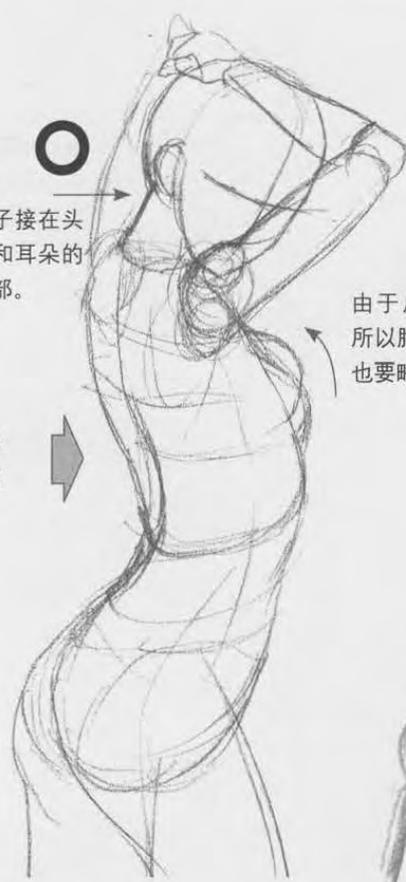
7.将腰部收细并将胳膊加粗的修正

8.修正脖子和胸部的位置

×

脖子几乎是笔直的。

胸部的位置与肩膀抬高之前相同。

○

脖子接在头部和耳朵的后部。

由于肩膀抬高，所以胸部的位置也要略微提高。

修正前

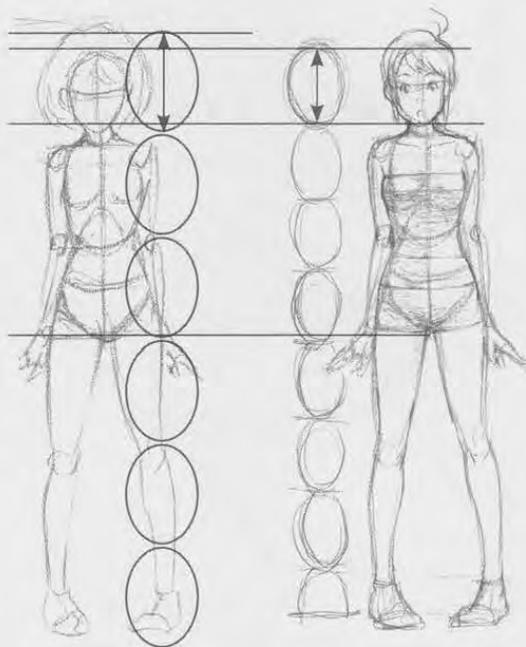
修正后

坐着的姿势

1.使人物产生透视效果和纵深感的修正——缩小头部并放大下半身

● 绘制时缩小头部并放大下半身，使人物产生透视效果和纵深感。

如果头部与臀部的大小相同，看上去会比较平面化，显得不太自然。用长焦镜头拍摄照片时就会产生类似的效果。

由于头发较多，使人物的头部看上去较大，因此视觉效果中的头身比会低于实际设定的头身比。

由于发量的原因，头部看起来比较大——看上去约为 6 头身。

人物实际上为 7.5 头身。

2. 透视效果混乱的人物形象的修正

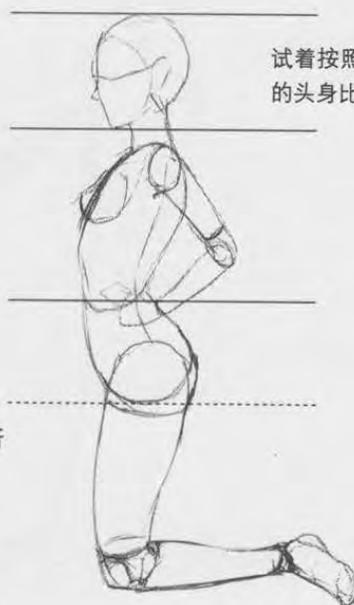
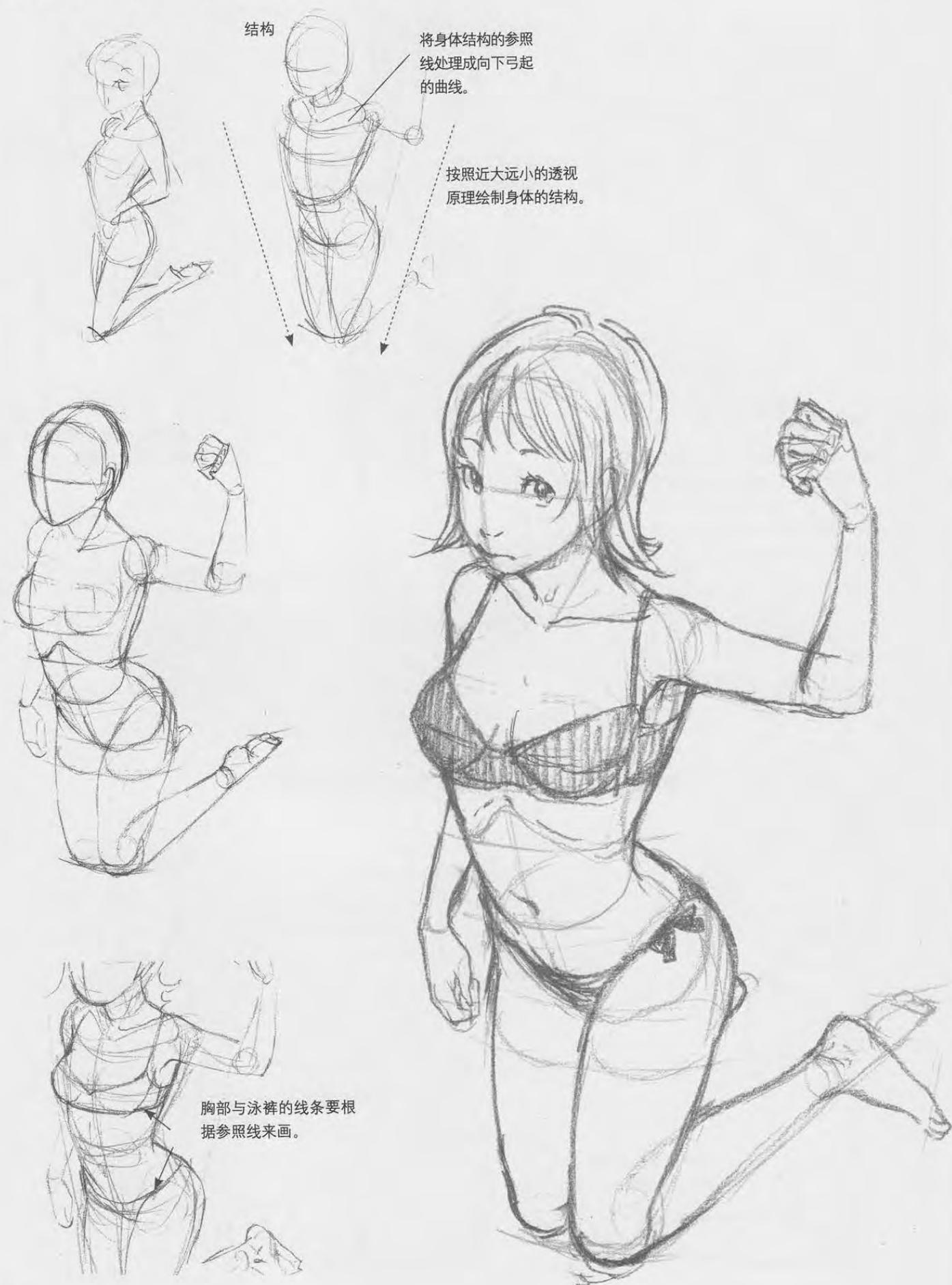
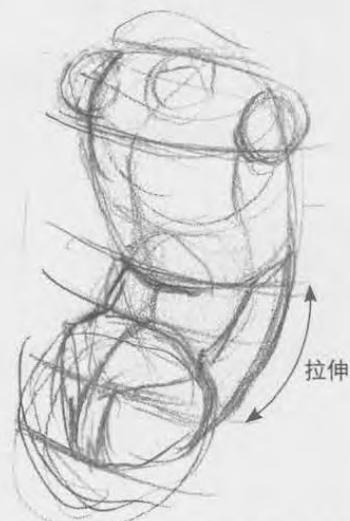
●对策 2：将整体处理成仰视效果

由于腰以下的部分是从正侧面的角度画的，所以要将水平视线置于腰部，而上半身就需要处理成仰视的效果了，从而产生“广角镜头式”的效果。

将身体结构的参照线处理成向上弓起的曲线。

●对策 3：将整个身体处理成正侧面效果

试着按照自己习惯的头身比例来画。

※ 由于这个姿势比较简单，所以试一试从正侧面来画吧！

● 对策 4：将整个身体处理成俯视效果

3.驼背的人物形象的修正——通常会将后背画圆

画出身体的结构图，确定身体的厚度、平衡关系以及与腿相接的位置等。

绘制结构

注意肩、臀部、膝盖、脚踝所在直线的平行关系。

加工润饰过程中

加工润饰完成

躺着的姿势

1. 使人物具有透视效果和纵深感，并凸显姿态张力的修正——绘制广角镜头效果

● 广角镜头效果的平衡 1——以人物略微俯视的姿态来提高真实感

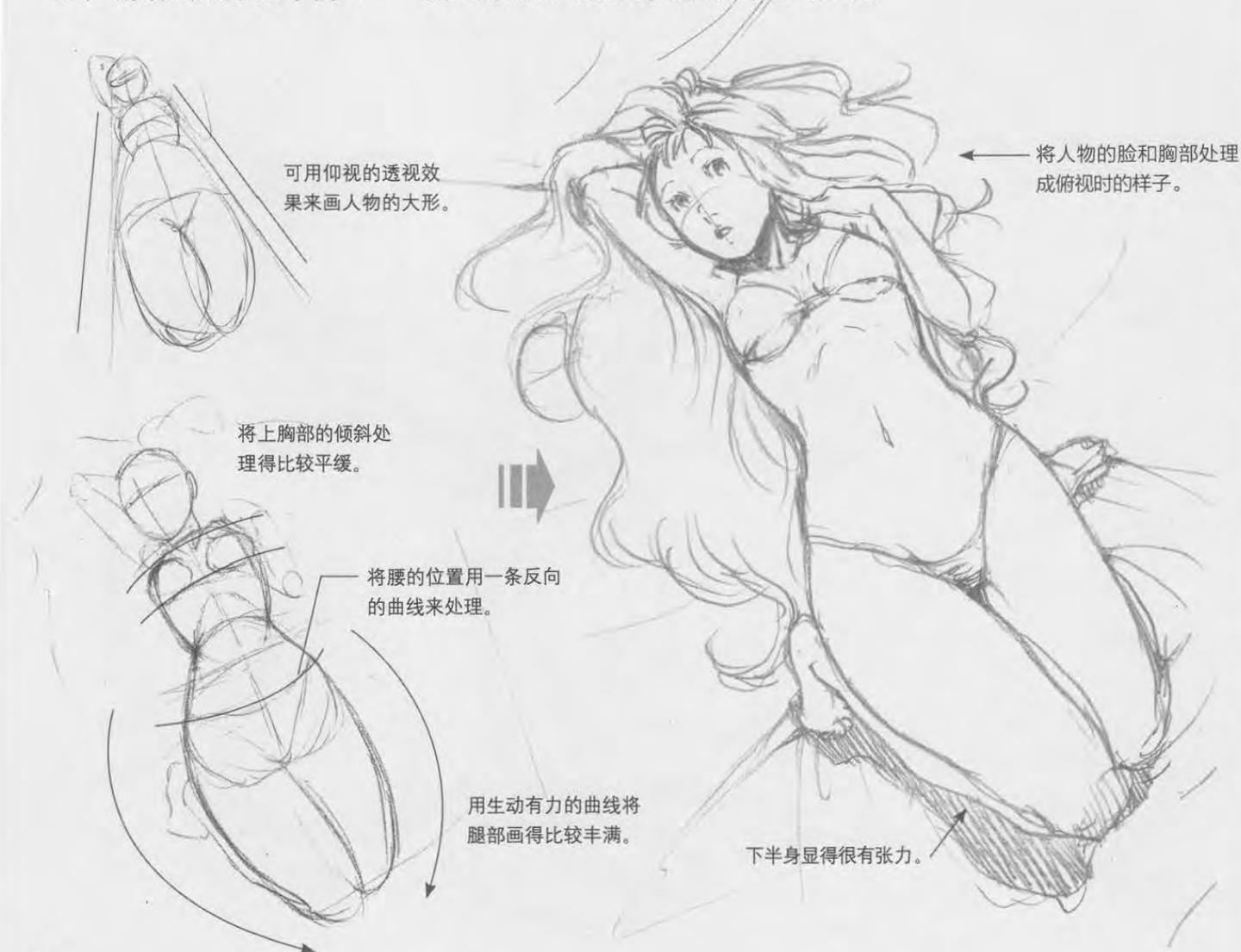
可用仰视的透视效果来画人物的大形。

将人物的脸和胸部处理成俯视时的样子。

将上胸部的倾斜处理得比较平缓。

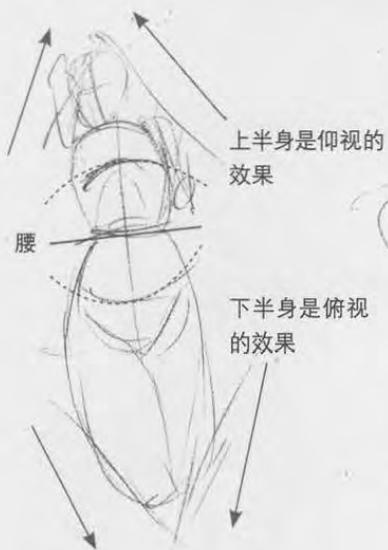
将腰的位置用一条反向的曲线来处理。

用生动有力的曲线将腿部画得比较丰满。

下半身显得很有张力。

● 广角镜头效果的平衡 2——不会造成脸部缩小的仰视效果

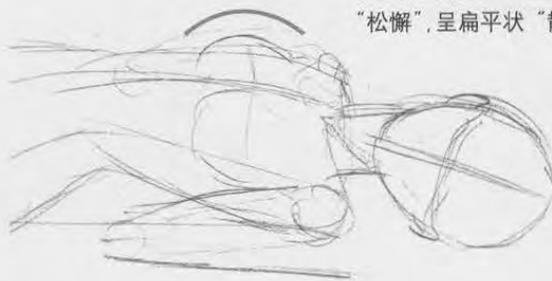
上半身是仰视的效果

腰

下半身是俯视的效果

以腰为界，将腰以上的部分画成仰视的效果，腰以下的部分画成俯视的效果。

调整从大腿到膝盖的部分，使他们不要显得太瘦弱。

2. 修正为可以表现出重量感的胸部线条——将胸部画成扁平的感觉。

在重力的作用下，胸部略微“松懈”，呈扁平状“散开”。

仰视与俯视

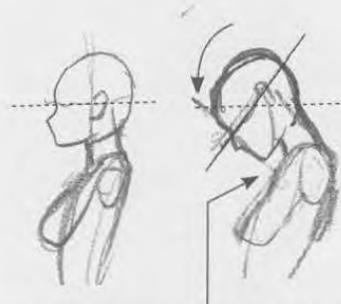
通常先画出透视图再画人物。在借助参照线安排各部分位置的同时，注意将靠近读者的部分画得大一些，将远离读者的部分画得小一些。

仰视

● 向下

参照线位置的默写

按照参照线画出的结构图

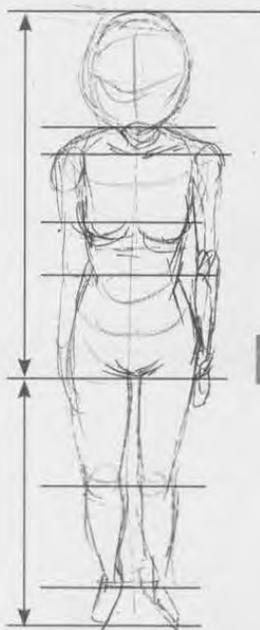
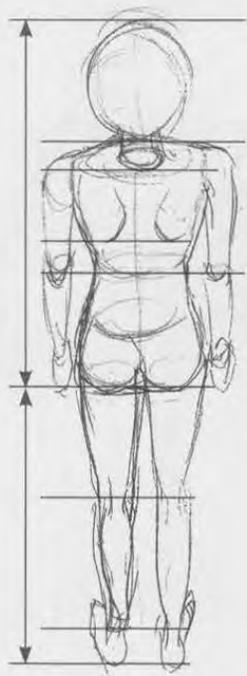
这是将原本看不见的脖子也画出来的例子。

就这张侧面图来说，向下看时，下巴会靠近胸部，从正面看的话几乎看不到咽喉和脖子。因此，在原本仰视的构图中，当人物的脸朝下时，脖子其实基本上是看不见的。

● 向上

大形

结构图

俯视

头部变大，腿变短。注意先大概确定整个身体的平衡，然后再开始绘制。

与前方的人物相比，后面人物的腿较短。

第3章
人物表现素描

●学习在绘制中如何避免混乱

设计不可能完美无瑕。对于各种人物及其动态的表现而言，“逼真”比“准确”更重要。我们要学习的是如何表现逼真的效果。
在这一章中，学习在表现各类“森林”（孩子及老人）效果的同时，绘制各种“树木”（细节、衣褶等）。

成年人与儿童的差异

在这里我们来学习如何区别绘制成年人和儿童。

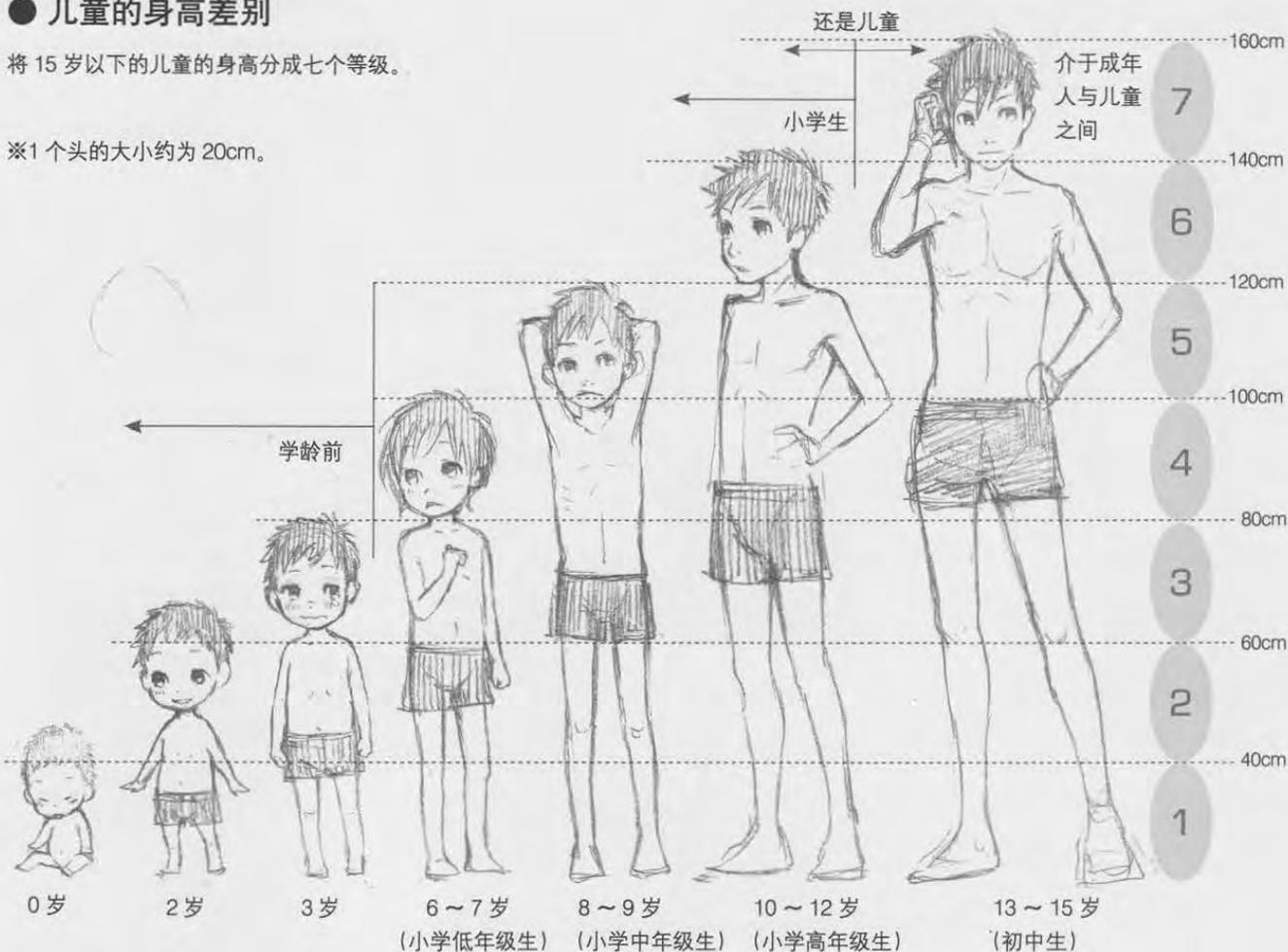
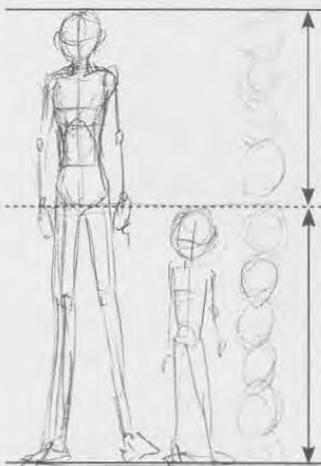
身高的差别

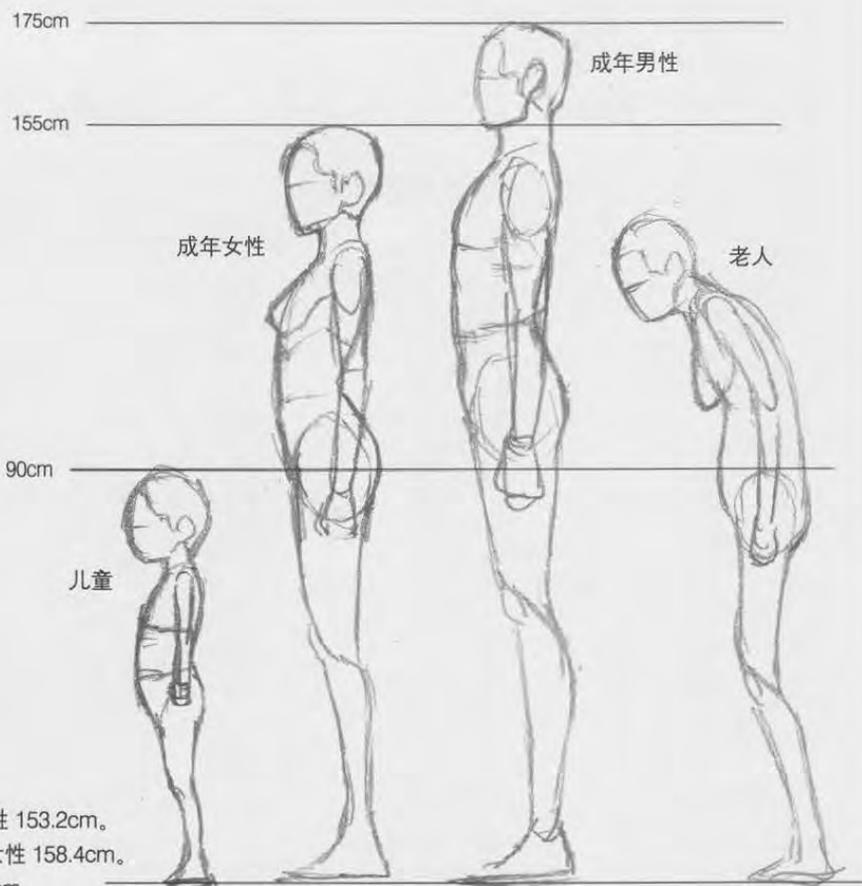
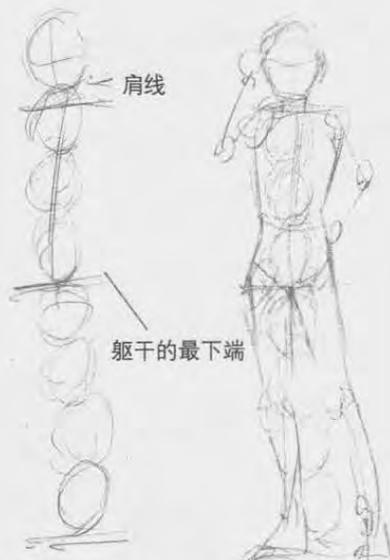
成年人与儿童在人物造型中最大的差别就是身高。

儿童大约是成年人身高的一半。

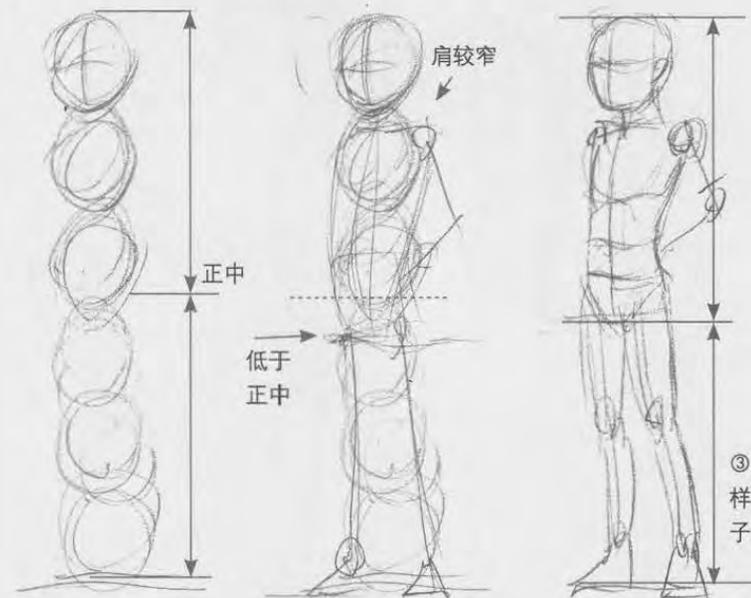
● 儿童的身高差别

将 15 岁以下的儿童的身高分成七个等级。

※1 个头的大小约为 20cm。

成年人与儿童身高差别的表现

小学低年级学生的身高大约是成年人身高的一半。

※1945 年，20 岁的平均身高为，男性 165cm，女性 153.2cm。
※1995 年，20 岁的平均身高为，男性 171.1cm，女性 158.4cm。
现在的成年人平均身高为，男性 170cm，女性 158cm。

利用头身比区别绘制不同身高的人物

①画出七个与头等大的圆圈。
②画出肩线和躯干的最下端的位置。

③如果确定了头、肩及躯干的最下端位置，那么其他部分就可以根据身体的基本平衡与比例关系来进行绘制了。

绘制6头身的小学生形象的顺序和要点

① 画出六个与头等大的圆圈。

②将大腿的位置确定在正中偏下的地方。

③ 头大腿短，这样，小学生的样子就完成了。

人物的一生——设定默写的“年龄递增形象图”

绘制要求

眼睛、眉毛、额头等都是人物的特征。要注意，随着年龄增长，脸会逐渐变长。

需要注意

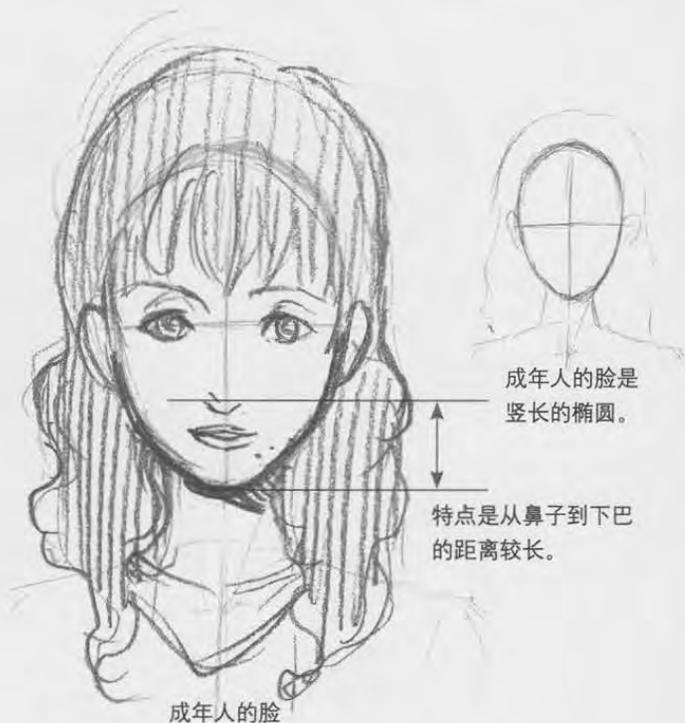
即便是半身像，也要按照明确的头身比关系来画出头、脸、肩和脖子等。

脸的差别

脸型是圆脸还是长脸、从鼻子到下巴的距离是长还是短，这是绘制脸部时起决定性作用的两个关键点。

● 脸的比例特征——从鼻子到下巴的距离

儿童的脸

成年人的脸

● 从外观上看头的大小

在儿童的头上画出"茂密"的头发，可以使头部显得比较大。

圆脸

将眼睛、鼻子、嘴都集中画在脸的中心，能够表现出孩子气。

长脸

与儿童相反，成年人的眼睛、脖子、嘴是从脸的中心"分散"开来的。

老年人的绘制——老爷爷、老奶奶

● 菱形的脸、椭圆形的脸

脖子上的肉褶能够
表现老年人的感觉。

● 圆脸型

虽然是老年人，但却有一
种可爱的感觉。

除了肉褶和五官的位置外，
脸上松弛的坠肉也是表现
老年人的关键。

儿童

腿短是儿童身体比例关系的主要特点，即大腿的位置略低于整个身体的中心。头身比例大概为 6 头身。

下图儿童大约为 2.5 头身。胳膊和腿都很短，弯曲时会有肉褶。

婴儿

将脸蛋儿画得圆鼓鼓的会显得很可爱。

2 头身有点不合适（大约为 2.5 头身）。

可将整个身体都画成“紧绷绷”、“圆鼓鼓的”。注意要用曲线来画。

胳膊的特征与绘制顺序

①绘制大形。并在线条上画出关节部分的参照线。

②加工润饰。

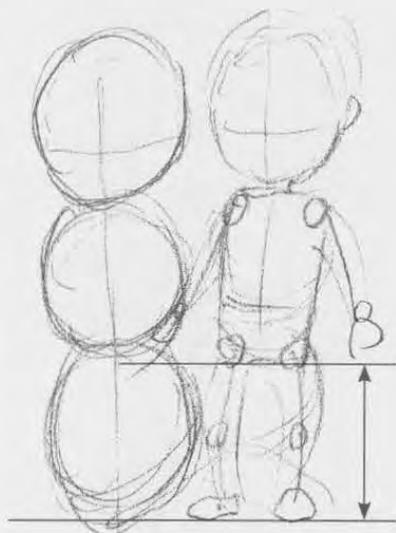
③调整轮廓线。

④完成画面。

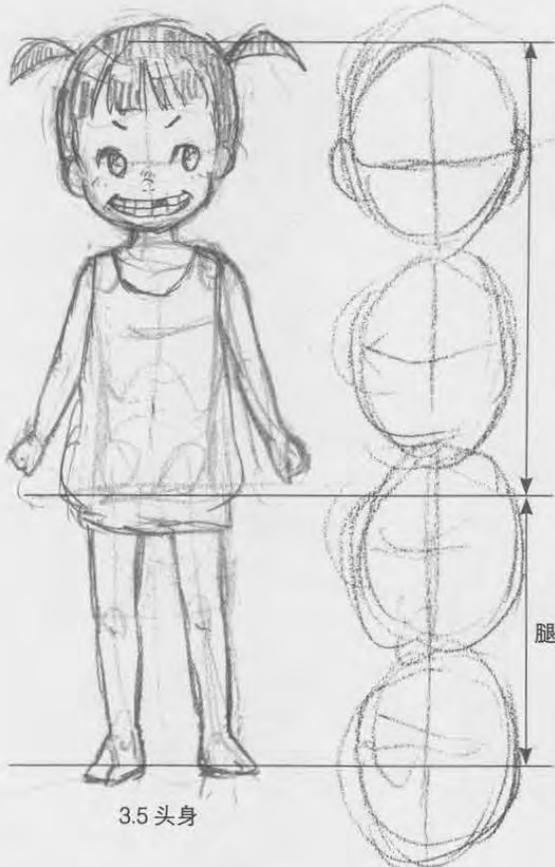
幼儿

按照 3 ~ 4 头身的比例来画。

2 ~ 3 岁

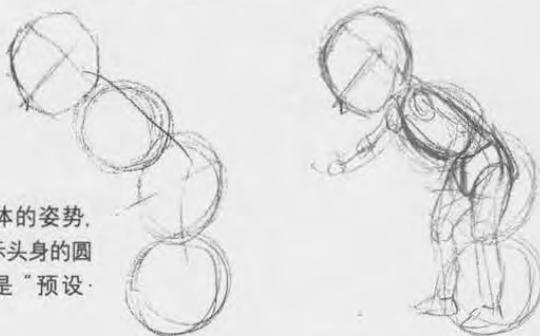
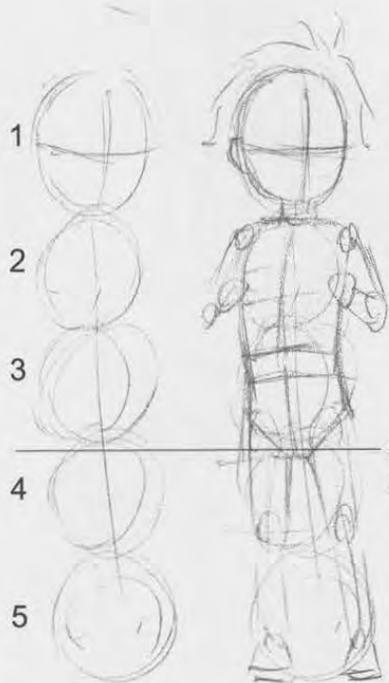
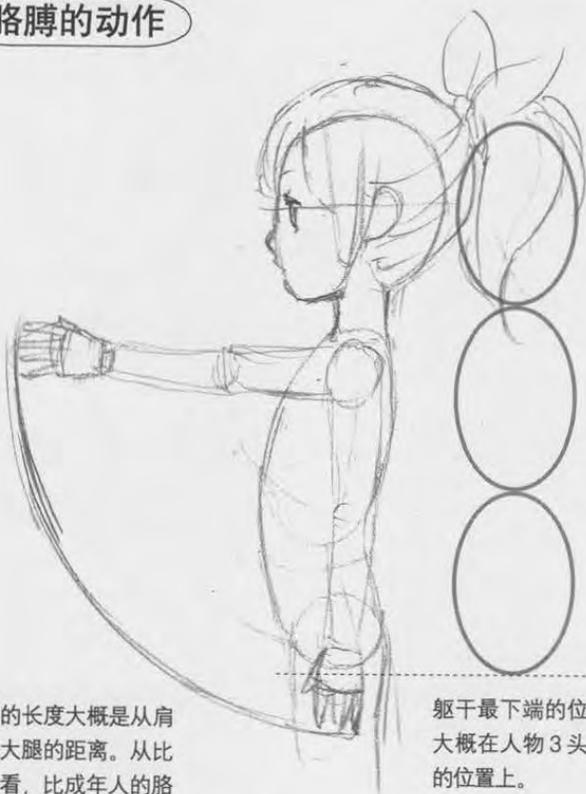
约 3 头身

腿的长度大约为身高的 1/3。

与婴儿一样，用简单的曲线将腿画成柱状，脚踝也要画得比较粗。

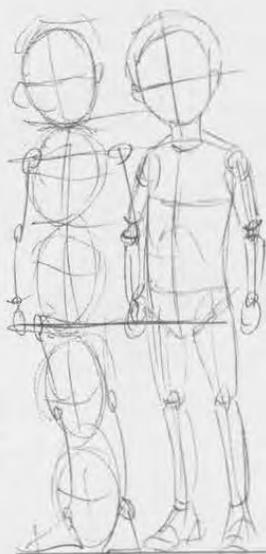
4 ~ 5 岁

3.5 头身

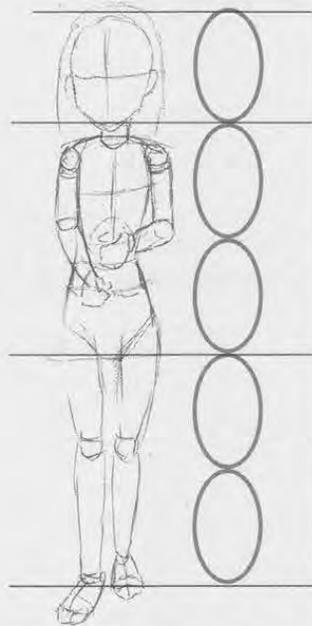
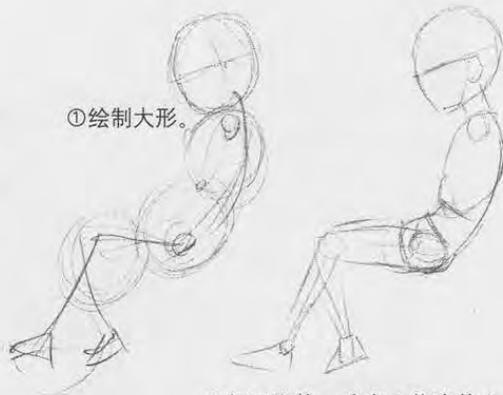
3.5 ~ 4 头身

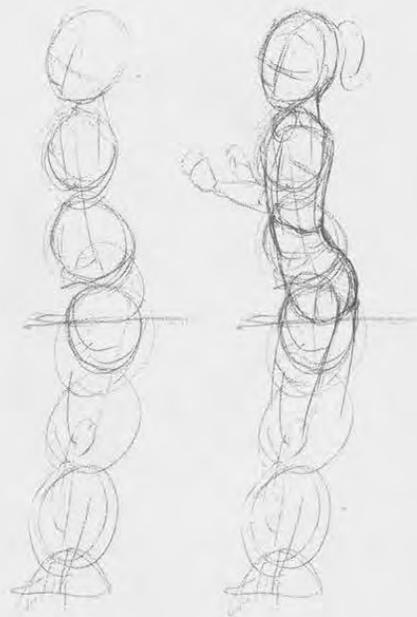
根据身体的姿势，画出表示头身的圆圈。这是“预设·大形”。

小学生

按照 5～ 6 头身的比例来画。通过将腿缩短、头放大并缩小肩宽的方式，来表现出人物的孩子气。

胳膊的动作
我在做这个姿势时，胳膊就会显得很短哦！
胳膊的长度大概是从肩头到大腿的距离。从比例上看，比成年人的胳膊略短。
躯干最下端的位置大概在人物3头身的位置上。
从手腕到胳膊肘的长度，与从胳膊肘到肩的长度基本相等。这样的身体比例关系同样适用于儿童。
要先确定关节与立体结构（圆筒），然后再进行绘制哦。
我的胳膊长！
虽说儿童与成年人的比例关系基本相同，但腿和胳膊较短，头也比较大。

整个身体的姿势

如果人物的脖子长度不同或躯干最下端的位置有差异，那么整个身体的比例就会随之发生变化，且人物的外观效果也会随之改变。

像拿竹剑一样拿着球棒

①绘制大形。
②加工润饰。当明确了人物的姿势、衣服及人物的基本比例关系（躯干最下端的位置）之后，采用"裸身"设计的方式有时候会比直接画出衣服更方便。
参考：结构图（比例关系）5头身的人物。
①绘制大形。
②加工润饰。确定人物姿势之后再画出胳膊和脸。
坐着

中景——画出大腿以上的部分。

小学高年级到初中一年级左右的学生约为 6 头身比例。

如果已经明确了人物的头身比例以及躯干最下端的位置（比例），那么就没有必要画出组成整个身体的所有圆圈了。

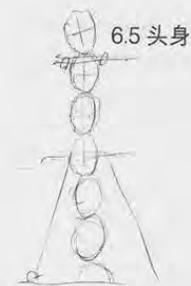
小个子儿童

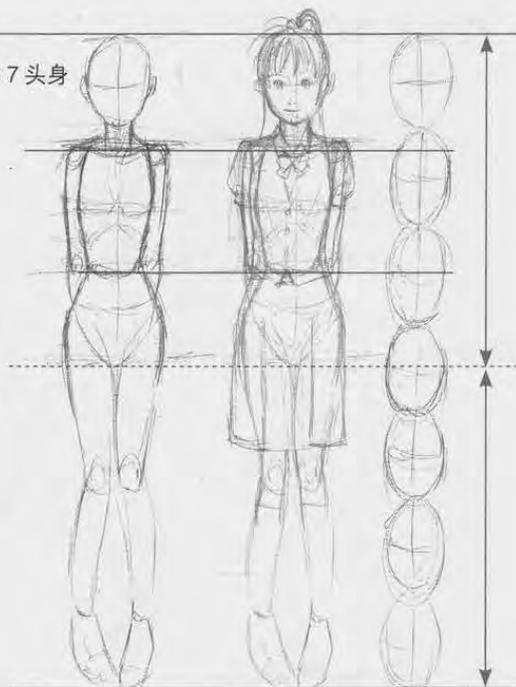
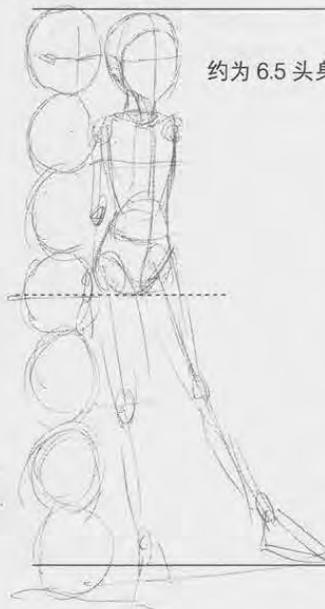
青年·年轻人

要按照成年人的比例进行绘制。标准大概是 6.5 到 8 头身的比例关系。

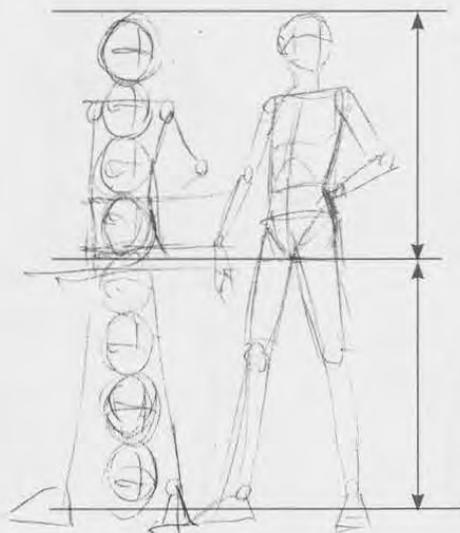
初高中学生

当表现初中生的感觉时，要有意识地使人物“略显儿童的比例”，并将头部画得比较大，肩宽略窄。而高中生就已经是成年人了，可以采用成年人的头身比例。

大形

初中男生

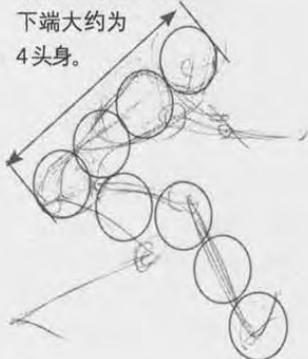
上图中人物的肩宽大约是脸部的 1.5 倍，头部略偏大，所以能够表现出初中生的感觉。而成年男子的肩宽通常为脸部的 2 倍。

上图中人物的肩宽约为脸部的 1.5 倍，而作为成年女子，这属于肩宽较窄的类型。

上图中人物的头部较大，肩宽较窄而身体的厚度较薄。人物呈现出儿童式的比例关系，略显稚嫩。

● 休息时的情景

加上鞋的厚度，腿部有被拉长的感觉。

从头部到躯干最下端大约为4头身。

约8头身

因为左图中人物属于肩宽较窄的类型，所以头部显得比较大，即使采用8头身仍然显得比较孩子气。

约7.5头身

结构图

大形

● 运动时的情景
前倾姿势的绘制
比例为 8 头身的人物，其躯干最下端的位置在 4 头身的地方。
躯干最下端的位置
绘制人物正面前倾的姿势时，需要降低大约 1 头身的比例来画人物的大形。
要点
绘制前倾姿势时，从头部到躯干最下端的长度为 3 头身（通常为 4 头身）。
表示身体厚度的参照线
加工润饰。在绘制人物前倾的姿势时，表示身体厚度的参照线尤为重要。

壮年

叔叔

因为是成年人，所以可以保持 7~8 的头身比，不需要有大的改动。但当绘制中年男子时，略微下拉躯干最下端的位置并将腿部缩短的表现方法，有时会更加有效。

大约为 7.5 头身的比例

①画出头身的比例关系。

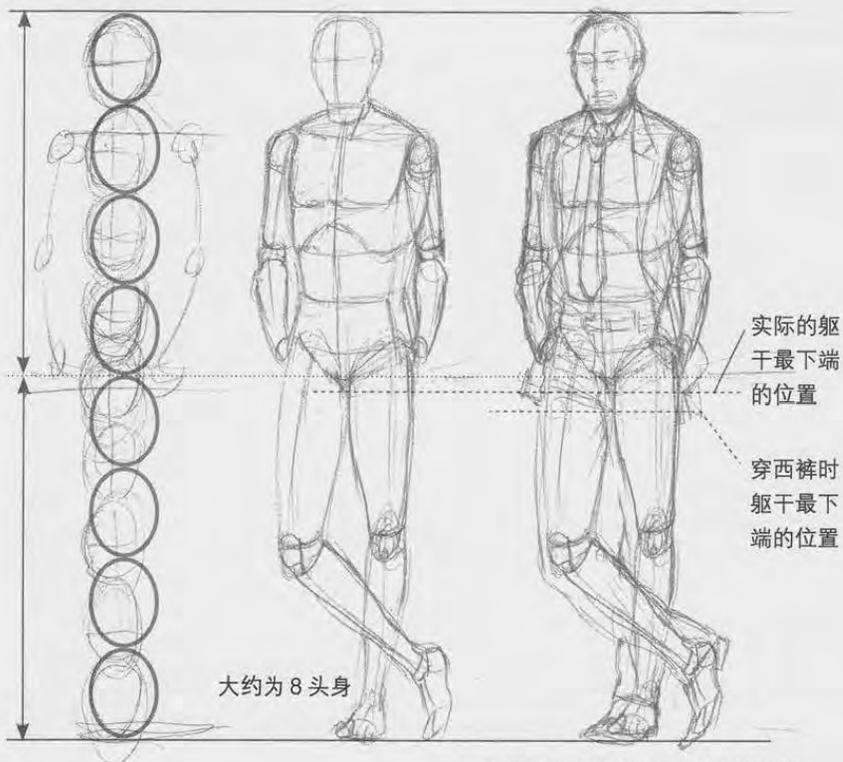
② 从这一步开始就要按照发福的体型来画人物的大形了。

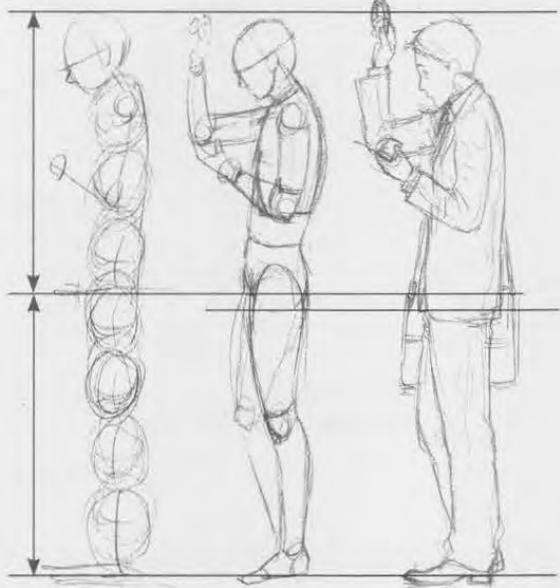
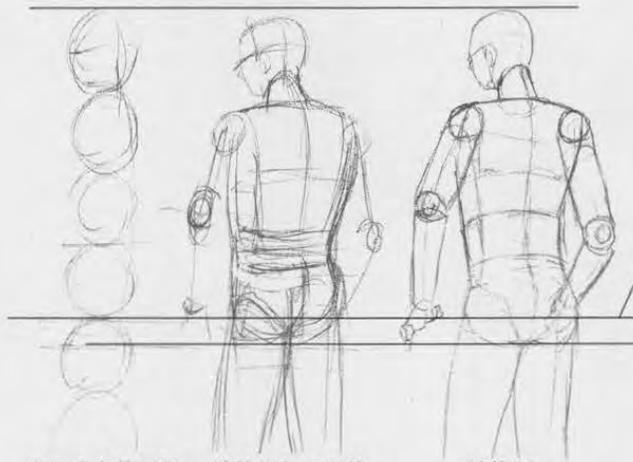
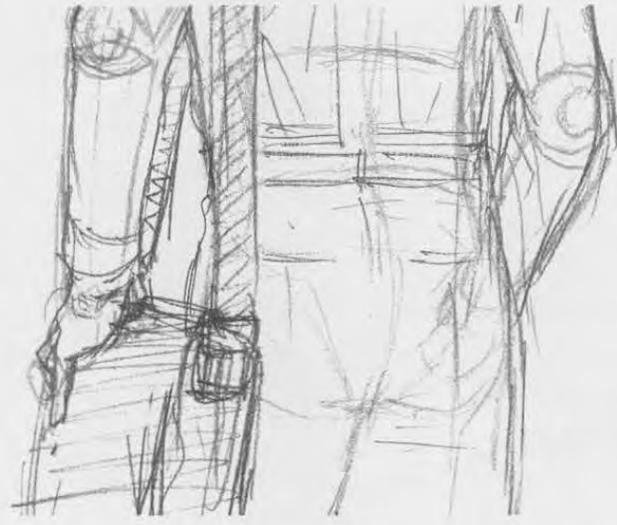
③ 加工润饰。

绘制人物的背面效果时，也可以用这个大形来处理。但是当有预设的体型效果时，应该在绘制之初就将其体现在所画的大形中。

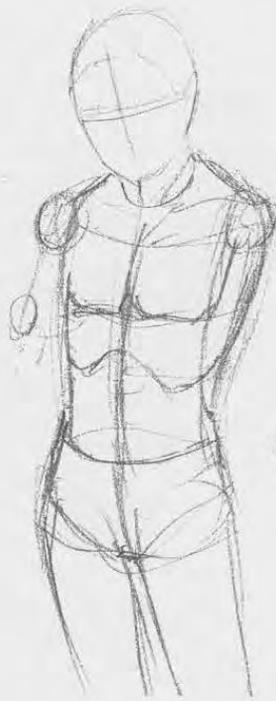
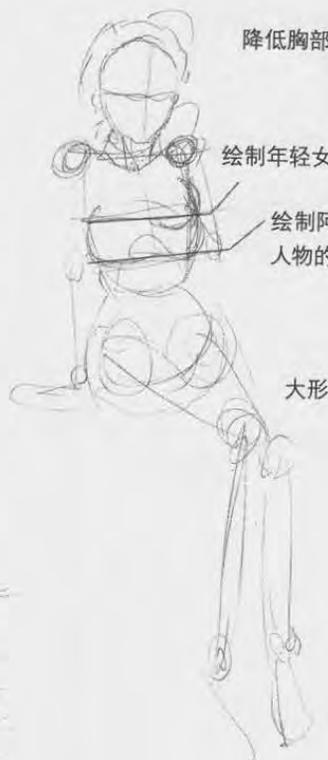
关心时间

站着

双手插兜而立

绘制时要将躯干最下端的位置处理得比较低。而穿西裤时躯干最下端的位置要比其实际的位置更低。

背面

约8头身
抓着吊环
第4头身的位置
(8头身人物中的
正中间)
实际的躯干最下
端的位置
表示头身的圆圈
结构及加工润饰
结构图

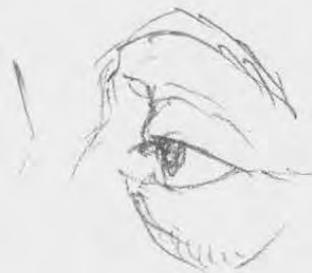
坐着
● 绘制的顺序
① 画出草图。
② 绘制大形 1。
处理头身比关系。
③ 绘制大形 2。
画出姿势、比例、姿态的草图。
将表示地面的
线画成直线。
并画出一条与
之垂直的线。
④ 加工润饰。画出椅子的形状，并
进行加工润饰。
⑤ 完成。

中年发福

阿姨
只需要在女性人物的嘴边画出一些皱纹，就能有“带有阿姨感觉”的年龄表现。
降低胸部的位置。
绘制年轻女子时的胸线
绘制阿姨时人物的胸线
8头身
大形
结构图
外眼角和眉毛都略微下垂，看上去是一个和蔼可亲的阿姨。
眉毛很清晰而且嘴巴很大，因此虽然眼角略微吊起，但却很有精神，看上去是一位精力很旺盛的阿姨。
上图中的阿姨虽然已经60岁，但看起来却像是30岁的样子。可以通过咽喉处的皱纹，让人想象其实际年龄。

设定人物年轻时的样子，并试着画出其 50 年后的样子
由于人物年轻时不会经常闷闷不乐，所以眉宇之间并没有皱纹。
外眼角的皱纹（鸟爪的样子），是因为这个人经常发笑而形成的“笑褶”。
棕色的眼睛，率真、阳光、爱笑的人物
调整腮部的形状，保留原来的脸型，整个脸略呈横宽结构。
由于会因很多事情而感到烦恼和痛苦，这个人在摆脱烦恼并让自己露出笑容的努力过程中，已经渐渐老去。而且她从小就有爱烦恼的毛病，所以眉宇之间已经刻出一道道烦恼的皱纹。
尖尖的下巴上留下了“象征着年轻时的坚强”的痕迹。
总是轻松不起来，性格很坚强的少女是个习惯左思右想、有很多烦恼的人物。
调整下巴周围的结构，使之松弛且偏四方形。

老人

在表现老年人的脸和身体时，皱纹是关键。要注意皱纹不是线条，而是皮肤由于不再平展，在重力的作用下凹陷下坠造成的重叠状态。

脸的特征

额头上、眼睛周围以及从鼻翼到嘴角的皱纹都要认真地处理。

眼睛下面松弛的皮肤。皮肤松弛的情况会随着人物的年龄和精神状态的改变（是否有活力、是否很疲倦等）而发生变化。皮肤越松弛，则说明年龄越大，或者说明人越疲劳。

有活力的眼睛

如果鼻翼处没有皱纹，人物会显得更加憔悴。

不笑的时候——平缓的曲线，从鼻翼伸向嘴角。

笑的时候——向上吊起。

皱纹与皮肤松弛的表现

根据面部动态画出的皱纹，才是传神的皱纹。

半老的绅士　各种面相

正常的表情

笑

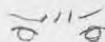
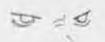
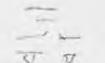
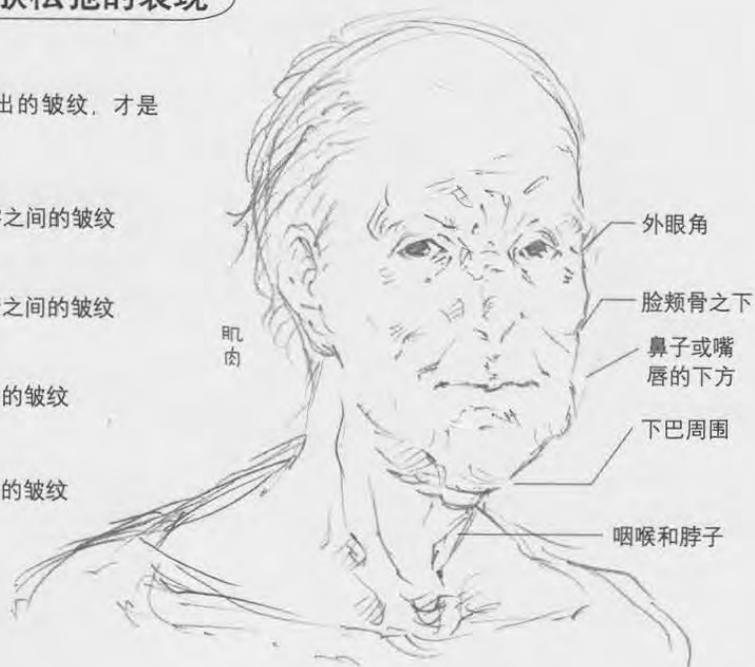
有点吃惊

双目低垂

吃惊、注视

按住外眼角

悲叹

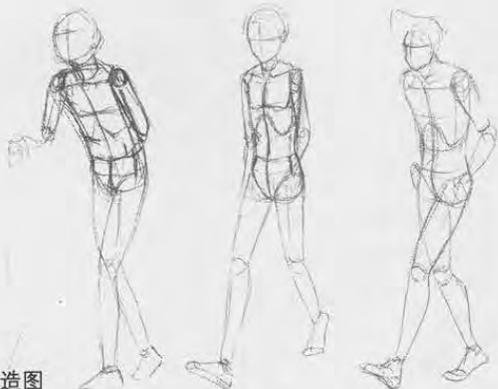
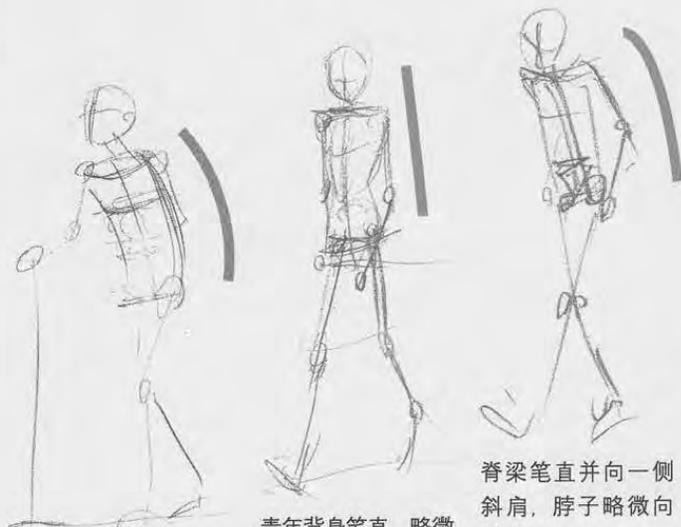
站和走

虽然只是弯腰，但要把人物的整个后背（脊椎骨）都画成弯的。

走　不同年纪的人走路姿势也不同

老人

青年

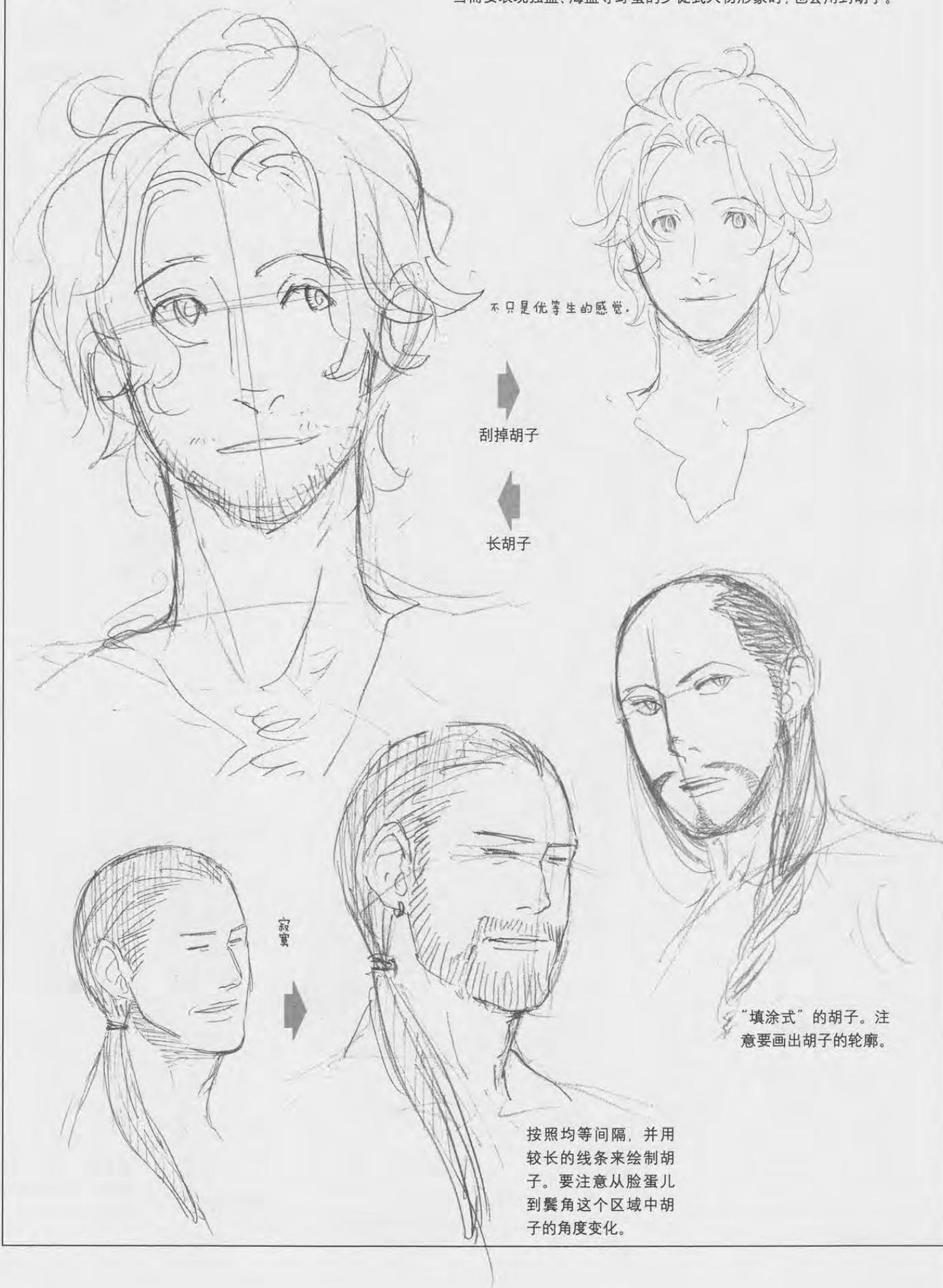
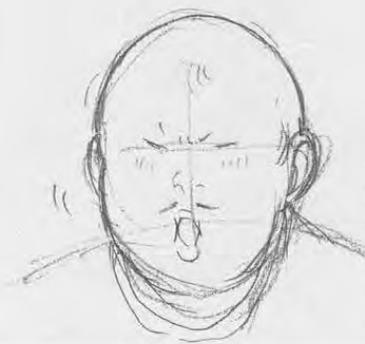
不良青年

有点罗圈腿

构造图

老人后背的弯曲是自然的曲线。

青年背身笔直，略微前倾。

脊梁笔直并向一侧斜肩，脖子略微向前伸。

年龄不详

胡子使人物看起来比实际年龄大一些，有一种变身的效果。另外当需要表现强盗、海盗等野蛮的歹徒式人物形象时，也会用到胡子。

稀稀拉拉、未经打理
过的胡子。
介于没有打理与时尚
之间的胡子。画的时
候要注意将胡子与鬓
角连起来。
硬茬式的胡子
几乎将脸的轮廓线都
遮住的胡子。用短笔
触来画。
一簇一簇式的胡子，
用细密的曲线来表现。
又黑又短的胡子。其
实只要一条线就能将
其画出来，但考虑到
视觉效果，因此用纤
细的线将胡子集中表
现会更好。

动态的表现

“动态”，描绘的是连续时间中的一个瞬间。那些好像把前后的动作混在一起的以及即使用高速照相机也拍不到的姿态，只有通过绘画才能更好地表现出来。

表现动态的不稳定感。通过打破肩线与骨盆线的平行关系的方式，破坏人物的平衡感。

安静地走

肩线

骨盆线

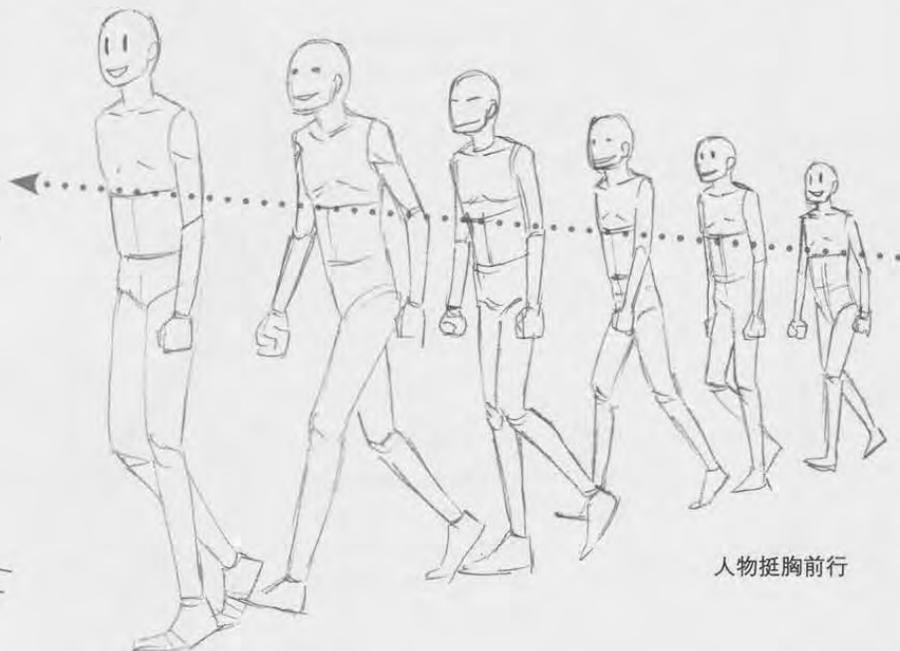
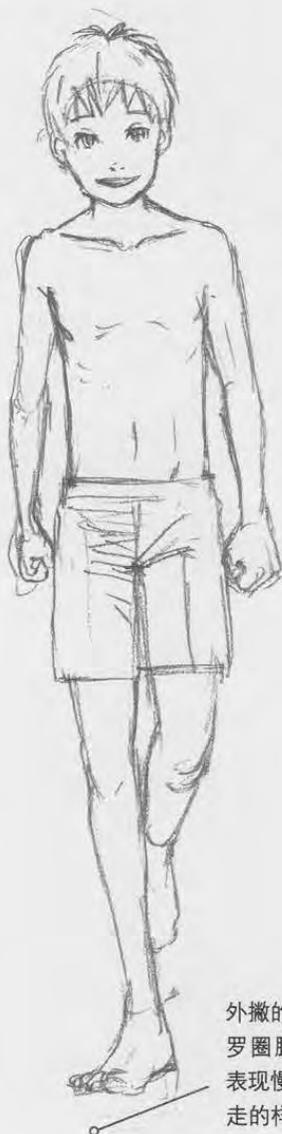
在设计上使肩头略微下沉，表现人物的动态效果。

脚部的线。如果将脚尖位置所在的线处理得与肩线平行，就会有朝向前行进的动态效果。

人物挺胸前行

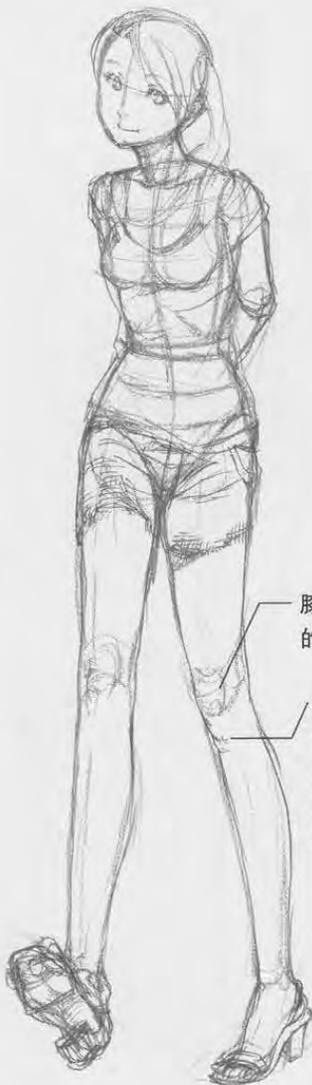
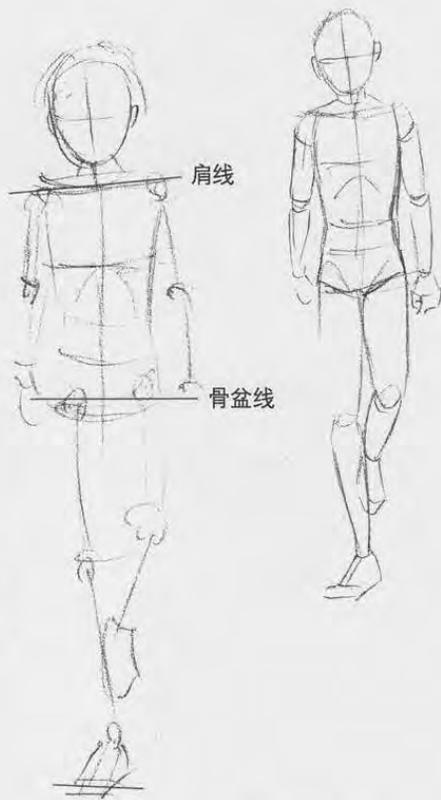
左右摇肩而行

肩线

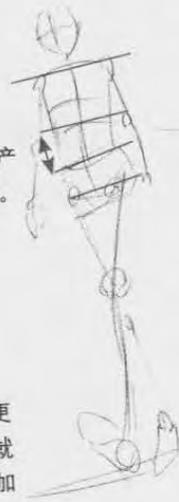
骨盆线

开心地走着

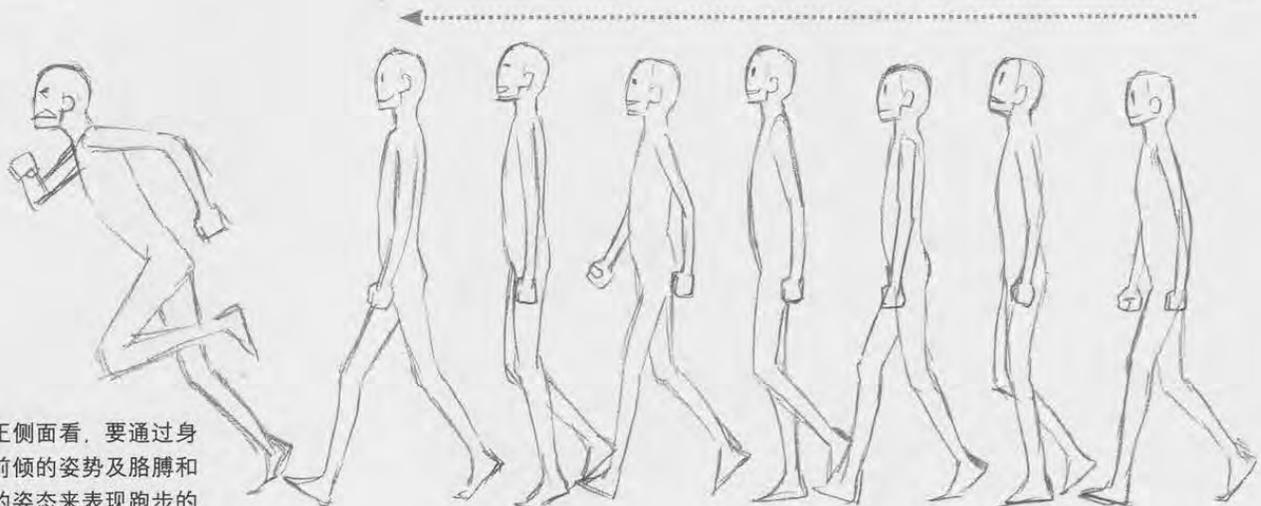
外撇的脚。有点罗圈腿的感觉，表现慢吞吞向前走的样子。

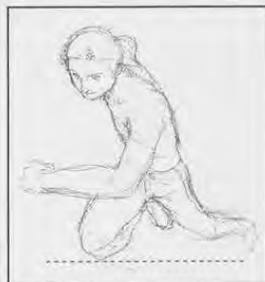
肩线

骨盆线

膝盖位置的大形

画出的膝盖位置。这样就产生了类似透视的效果，使得后面的膝盖看起来位置较低。

模特步
由于扭腰产
生的拉伸。
迈步
如果想做出更
大的动作，就
要使身体更加
前倾一些。
略微前倾的姿势
漫步
效果草图

跑

这是一组表现人物从走到跑的、生动的连环动作图。画的时候要注意让身体前倾到最大幅度，而且要让人一眼就能看到人物腰部的扭转。

从正侧面看，要通过身体前倾的姿势及胳膊和腿的姿态来表现跑步的动作。

冲刺

参考：对于具有透视效果的画来说，其视觉效果会随着画纸与所画人物的角度变化而发生改变。如上图所示，参照画纸的底边，如果连接膝盖和腿的线与画纸底边是平行的，那么人物动态的张力会减半。

接力

（拿着接力棒跑）

在实际情况中，由于要接棒，所以人物身体的前倾不会达到这个程度。

效果草图

跑——仰视

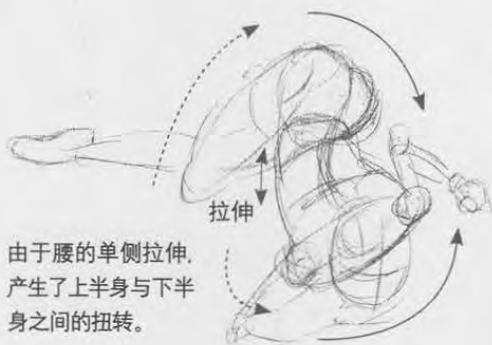
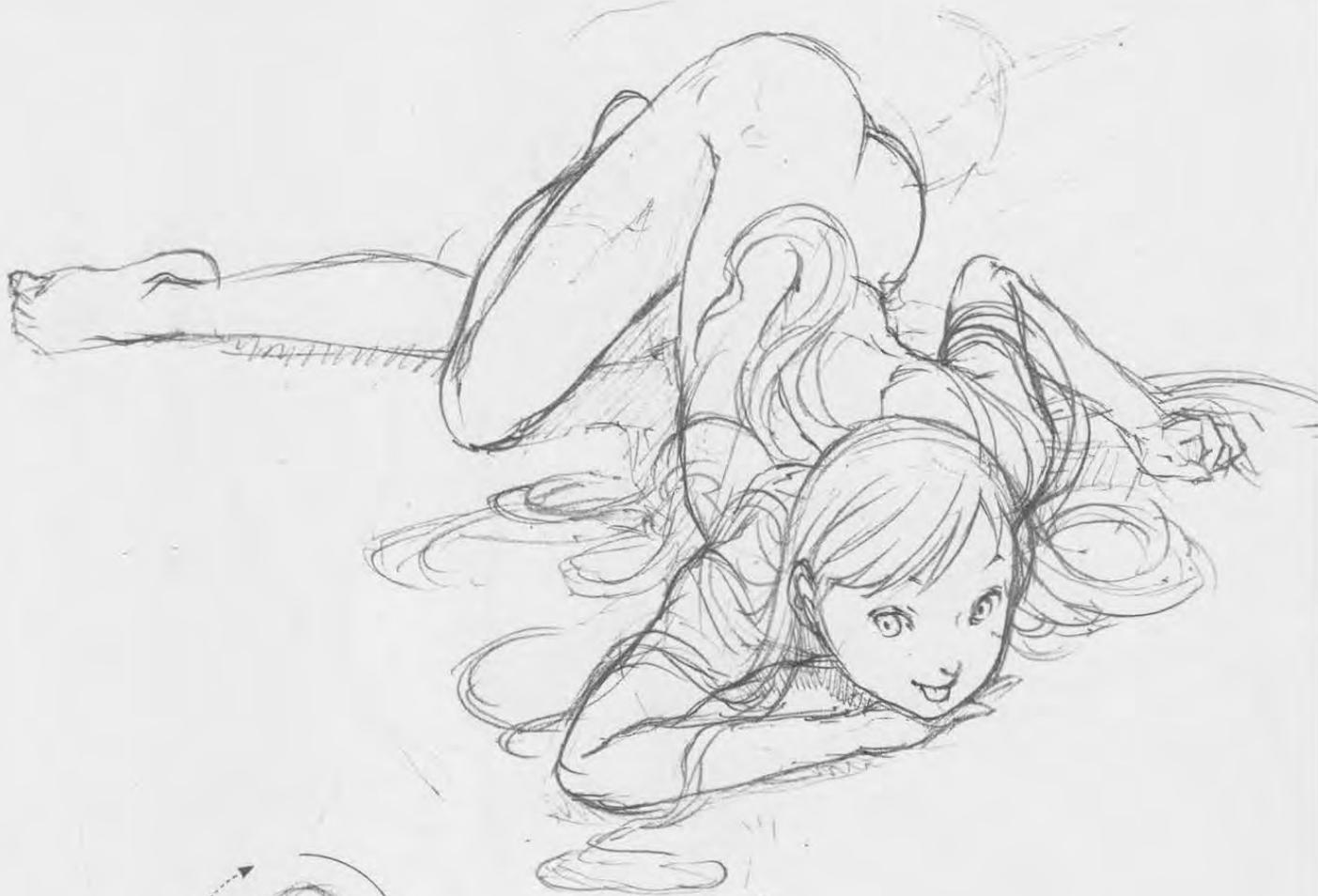
通过肩线与骨盆线不同的倾斜
角度来表现腰部的扭转。

性感的姿势

参照由于回身和扭腰所产生的身体曲线，来调整人物的身体结构。

动态

收缩

拉伸（翘曲）

拉伸

由于腰的单侧拉伸，产生了上半身与下半身之间的扭转。

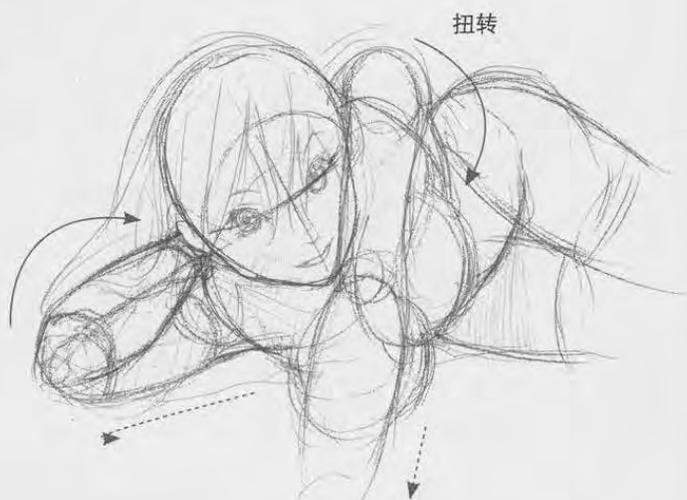
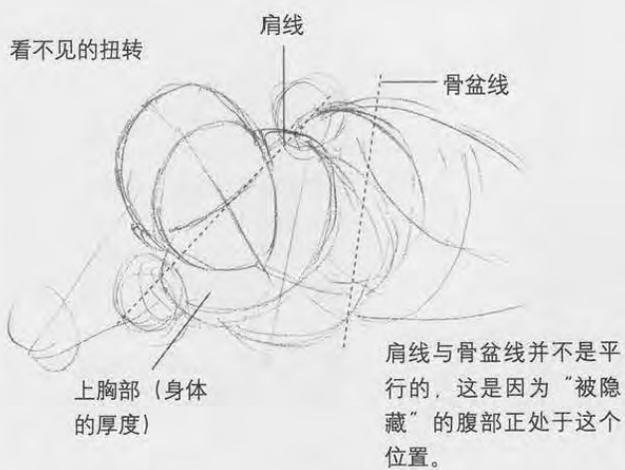
表现素描与动态曲线

出人意料的“偶然”效果

如果将身体作为主题来画，臀部便是主题的一部分。
虽然这种设计有些不协调，但是臀部却成了既能够吸引注意力又具有一定视觉冲击力的部分。
在表现素描中，超出预想之外的“动态”也是很重要的。

以“身体”为主题所描绘的人物，虽然将注意力集中到了身体上，但却没什么魅力。

肩线与骨盆线并不是平行的，这是因为“被隐藏”的腹部正处于这个位置。

要根据胳膊伸出的方向来画出“圆筒状”的结构，这一点很重要。

第 4 章
展现自己的个性

● 漫画是自我世界的建构与创造

漫画是作者表现个人世界观的实践。作者通过组合各种不同的“树木”，创造现实中并不存在的“森林”。

要通过绘画和感觉来处理主题（目的·整体·森林）与内容（局部·树木）这两个词。

如果不理解主题与内容这两个词的意思，就无法从事漫画绘制的工作。

此外，在漫画绘制中，根据所要画的东西来收集资料、进行研究以及包括练习在内的各种“试错”都是不可或缺的过程。

确定主题并试着画一画

以“头发”为主题来试着画一画

画画的根本在于“将内容传达给别人”。展现自己个性的作品也好，表现素描也好，如果不能将内容传达给别人，那只不过是一种自我满足而已。作为表现素描的一个训练环节，在这里我们将学习主题与内容的区别。

头发缠在一起的人物

在左图中，头发是主题。通常即使我们非常认真地把头发画出来，画面仍然会显得没有重点。但如果将头发作为画面的一个要点来塑造，其主要内容还是人物，头发发挥辅助性的作用，那么画面会有意想不到的效果。

“虽然不是主要内容，但也要作为画面的特征来重点处理”，我们将按照上述方式画出来的东西称为“内容”。

强调头发

通过“剪切”强调头发（可以通过剪切使主题明确）。

所谓主题，就是指那些“不必多想，一看便能够直接将信息传达给读者”的东西。

只有那些能够让读者一看就明白的东西才是“主题”。如果让读者产生了“这是什么呢”这样的疑问，就是一种败笔。

那些主题不明确的漫画，大多数都是因为主题与内容混杂，或者是画了太多主题以外的东西而出现问题的。

再次挑战

再次尝试以头发为主题。
在左边这幅画中，很明显“毛衣”是主题，这是因为它独特的衣领太过显眼了，所以即便作者本意不是如此，但却也无意间将注意力转移到了毛衣上。在绘画中，这样的情况确实很多。
那么“头发”在这里又是什么呢？它是人物的附加物，是毛衣的附属品。

如果将画面剪切成这样，那么头发就成为画面的主题了。

● **画的时候越简单、越直接，画面的主题就越明确。**

参考图例

头发是主题。头发占据了画面的绝大部分。这是一种能使读者视线集中在人物头发上的画面结构。

头发是内容。虽然头发似乎同样很显眼，但是最显眼的却是“人物”。要按照“以头发为素材的人物”这种构思来画。所谓“素材”，虽然也可以叫做主题，但无论如何它总是一种“背后的主题”，实际上它是“内容”。

主题是“一头秀发的人物”

以“头发”为主题的实例

~以“头发”为主题的单幅漫画~

[编辑]

这里尝试的是以“头发”为主题来编辑情节（以“头发”为主题的单幅漫画）。在这个画面中，如果说主题是“好朋友”也是可以的。这就说明作者所希求的主题与读者所理解的并不一定一致。因此作者就需要明确自己“想要传达什么”，那么读者就会按照这个思路进行理解了。

要准确地表现主题确实是非常困难的。“主题”之所以成为一个大问题，主要是要考虑它是否符合“委托人的意图”、是否能够完成委托等。

此外，在“以一张画定胜负”的漫画家和“以情节或故事分胜负”的漫画家这两类作者中，他们的绘画目的也是不同的。

[剪发]

上图中，少女用手指做出了剪头发的动作。但这个人物是真的剪了头发？还是只是剪完之后的表演？这就要交由读者来判断了。

如果将这张图片用作漫画作品的封面，读者很容易会被吸引，马上想打开看。

但是，这种"内容不太明确"的漫画插图，有时候也会使读者觉得"不知道在说什么"、产生不亲切的感觉，并导致读者对其"敬而远之"。因此必须要根据具体情况，慎重选用这种漫画插图。

超长

上图的主题是漂在水面上、超长的头发。动作（手）和眼神，头发以及人物的单镜头，构成了画面的情节。

参考：将人物处理成剪影，即把人物隐藏在头发后面。可以发现，在单纯地以"头发"为主题的情况下，这种处理方法是非常有效的。

漫画是“试错”的结果

- 主题——风
- 内容——少女

草图效果

完成

实录

直到画出漫画为止

~以“翅膀”为主题试着来绘制插图~

“突然产生的想法”往往会成为发明创造的“契机”。在创作漫画作品时，很多时候也是从这些日常生活中突然产生的想法而获得创作灵感的。下面我们就试着来追溯一下漫画画出来之前的过程。

1. 胡乱涂画的东西是“契机”

羽毛掸帚

如果长在手上会很好玩儿吧!

不知道为什么，总是想试着画这样的画。

1. 从羽毛掸帚开始

对于根据日常生活来画漫画或插图的人来说，羽毛掸帚是非常常见的东西。

“如果长在手上会很好玩儿吧”、“如果手变成翅膀，就不好拿茶杯了”、“如果腿也是翅膀就看不见人了”…… 一看到它就会产生很多不同的想法。

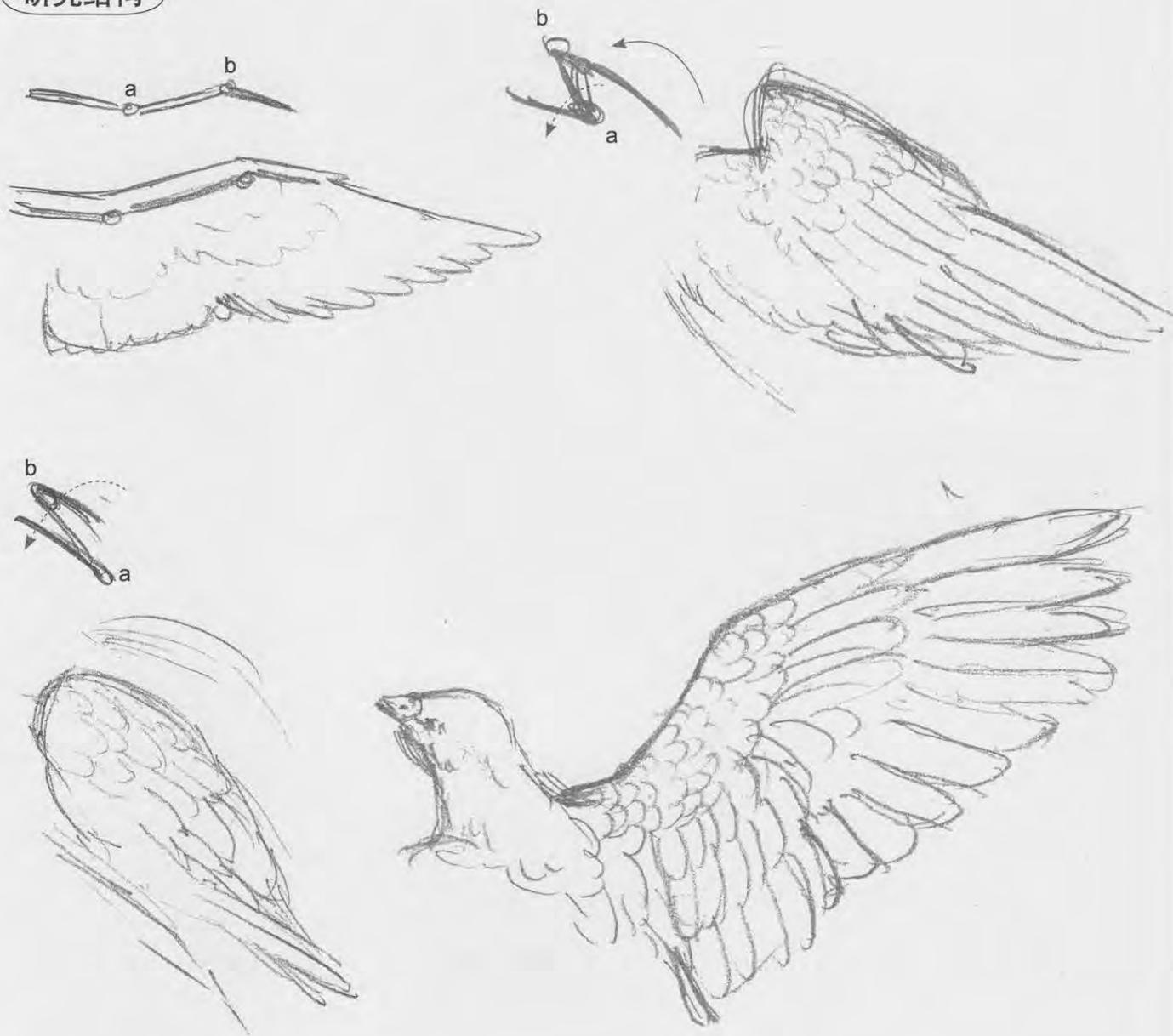
虽然在漫画、游戏、动漫当中，这并不是什么稀奇的想法，但这些可能会成为很有趣的灵感来源。

先试着画一下翅膀，它到底是什么样子呢?

我们可以先将鸟类图典翻出来参照一下。

很惊讶吧!

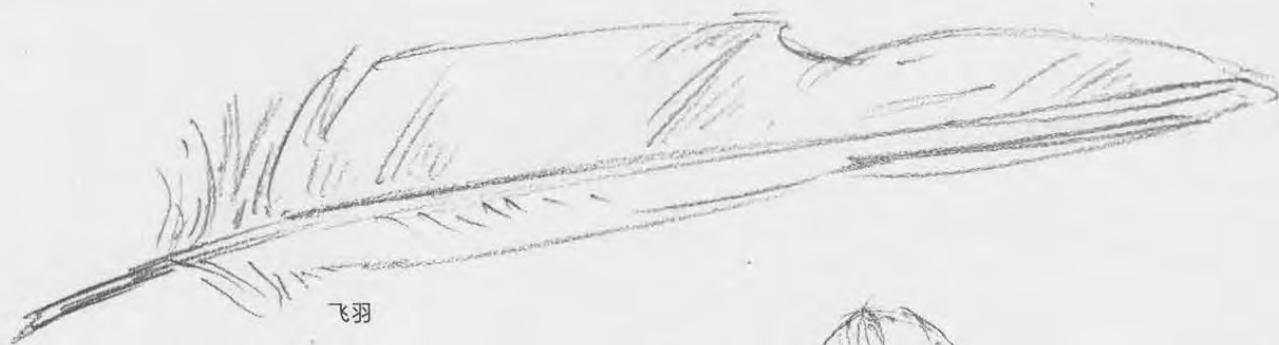
2. 开始研究

研究结构

2.1 从研究结构开始

“需求”是发明之母。一旦我们开始画画，就会发现“不知道的东西”非常多。
在这种情况下，是要认真的研究？还是随便画画？或者干脆不画？作者对待画画的态度不同，所完成的图画质量必然相差悬殊。

就鸟的翅膀而言，不同的鸟，其翅膀的大小、羽毛纹样的情况都是不同的。
那么，我们首先要研究什么呢？
我们发现翅膀在张开飞行和折起来（平时的样子）的时候，形状是完全不同的。这就需要我们了解翅膀的构造即“翅膀的结构”才能知道答案。
哪个部分伸展？哪个部分折叠？
这一点，任何一类翅膀应该都是一样的。
因此先试着画出一张简单的图，帮助我们理解翅膀构造。

一旦解决了这个问题，即使是要画那些从未见过的、甚至地球上并不存在的鸟时，都能够在对翅膀既有认识的基础上画出“臆造的翅膀”。也就是，能够将其“灵活运用，设定原型”。

研究局部（要素）

飞羽

这条边全部都是飞羽

正羽（翅膀折起时最上面一层的羽毛）

覆羽

尾羽（尾巴的羽毛）

2.2 翅膀和羽毛的差别

一般我们并不会将“羽毛掸帚”说成是“翅膀掸帚”，这是因为羽毛是局部。这下我们就能明白羽毛和翅膀的差别了。

了解翅膀的构造之后，下一步我们来研究羽毛。

虽然我们简单地将其都说成是“羽毛”，但其实大体上可以分为四类：有着坚硬的羽根、用来做羽毛笔或头饰的羽毛是飞羽或尾羽；看上去轻飘飘的、漫画中常散在人物周围的羽毛大多是正羽或覆羽；这些羽毛的大小、形状都有差异。

实际上会分得更加细致一些。一根羽毛的根部和杆儿都有不同的名称，但是我们并不需要研究到那个程度。在绘画所需要的范围内研究即可，否则就会没完没了。

羽毛笔

3. 尝试画出效果

● 将胳膊画成翅膀

原始效果

3. 尝试画出效果

翅膀根部是细小的羽毛，越靠近翅膀尖的羽毛越大。由于我们已经了解了翅膀的结构和局部特征，所以可以很快地将这种效果应用到人物身上。

先试着画出草图看看。

如果完全按照真正的翅膀来画，肘部会比较低，因此需要优先考虑人物的效果。

肘或者手腕。如果把这里看作是手腕，那么人物的肩部就要被看作是胳膊肘。因此将其与鸟类的翅膀区别处理会比较容易一些。

人物的肩

4. 试着画出各种鸟的素描

● 猛禽类

4. 试着画出各种鸟的素描

在尝试过程中我们切实地感受到，当要表现鸟或羽毛的样子时，自己的头脑中并没有“积蓄”。
如果这样的话，我们是无法表现自己需要的效果的。
因此为了能画出更符合自己心意的作品，首先要从身体结构的角度来了解鸟。

在很多情况下，我们确定要画什么东西这一过程，就需要耗费大量的时间和精力，而且画不出来的时候还很多。“好像迷迷糊糊地想不清楚”。
那么就先零星地画出一些自己看到的东西吧。
这是最好的办法。
但这样可能会找不到与自己要表现的内容一致的东西。

因此，应该收集一些漂亮的猛禽图片以及飞行状态的鸟类的图片，并且试着从某一特定的角度来画。
这里所刊载的图画，就是其中的一部分。

● 将有翅膀动态的鸟作为画面的主体来画

素描，不管怎么说，如果画着不好玩儿就没什么意思了。以感兴趣的东西为主，偶尔画一些其他的东西，这一点很重要。

只是因为觉得很可爱，所以就画了这只鸟。

如果将这只鸟变成一个男人——这种胡思乱想也很重要。

5. 再次挑战

我们已经大概将鸟、羽毛、翅膀的感觉与人的身体部位对应了起来，因此现在就可以把所画人物的手变成翅膀，重新试着画一遍人物了。

翅膀的魅力在于那种修长的美感，而上面这两幅作品能够将这种构思很好地表现出来。

从人到鸟就像披上了翅膀一样，这是一种正在变身过程中的效果——即“一边是胳膊，另一边是翅膀”。经过这个阶段，右图为最终确定下来的“翼王（KING）”的漫画插图。

完成《翼王》

6. 试着更加自由地画

6. 试着更加自由地画

在各种研究和尝试的过程中会发现，不知从什么时候起我们已经丧失了继续画下去的兴趣和欲望，最初的目的逐渐变成了一种“义务式”的东西。这种情况是会经常出现的。

在画出“翼王”之后，我们发现人物的肩膀强而有力，于是换了一种只能画粗线条的画笔，粗犷地画出另一幅草图。这样，我们又一次找到了自己想画的东西（上图）。

完成《骑士》

7. 以翅膀为内容的构思

7. 以翅膀为内容的构思

之前，我们从羽毛掸帚开始，一步一步以“翅膀”为主题尝试了各种画法。但当我们画完之后再返回头看就会发现，有很多作品都画得很失败。

在根据主题进行绘制的过程中，会产生很多偏离主题的漫画。

对于绘制那些要表现某种主题的漫画而言，这种“不知道为什么而涌现出来的”图像的积累是非常重要的，它们都是用来确定最终主题的材料。

对于头上长翅膀的主题形象，如果加上这句话“我的头也很轻哦”，理解起来可能就比较清楚了吧……

巨人族的手笔。
纳斯卡巨画就是
这样产生的。
构思的起点，就是在
人物形象的摸索中随
手画出的草图。
画画的时候，一定是因为想画才画的！先按照
想到的样子直接画出来，至于是主题还是内容，
之后再考虑。

8. 试着进一步拓展构思

8. 试着进一步拓展构思

一般来说，当漫画作品被用作插图时，才会考虑“主题”和“内容”的问题，而对于创作本身，这些是不需要考虑的。虽然事先确定好哪个作主题、哪个作内容，然后再进行绘制是可以的，但无意中画出来的，才是最接近日常生活、最根本的东西。

我们先通过“翅膀”、“羽毛”、“人物”等词自由地发挥想象，然后将头脑中的这些形象按照主题或内容的具体情况画出来。接下来再给这些形象加上标题，注意所加的标题要能准确地表现这些图画的内容。

“局部”与“整体”应该怎样处理？彼此该怎样融合？这里体现的其实是作家的个性，即作者世界观的表现。在图中，作者分别将人物衣服的下摆处理成翅膀的样子，或使头发具有羽毛的质感，甚至给人物设计了飞翔的翅膀式发型……它们使“局部”与“整体”自由地融合起来。令人惊奇的是，这些形象的底稿竟然都是“羽毛掸帚”。

牛顿曾经从苹果落下这一现象中发现了重力，但如果只是看到放在桌上的苹果，那么即便是牛顿，也会与重力无缘吧。

所以说，某种突然间引起人注意的东西，经常会意外地引出一些原理、公式、文章和形象等。

画画的人虽然是自己，但说不定什么东西会给自己带来一些感悟。

这种“心有所感”，难道不是创作者们最强大的武器吗？

● 从静到动

● 向以翅膀为形象参照的人物设计转化

让你在未来展翅高飞！

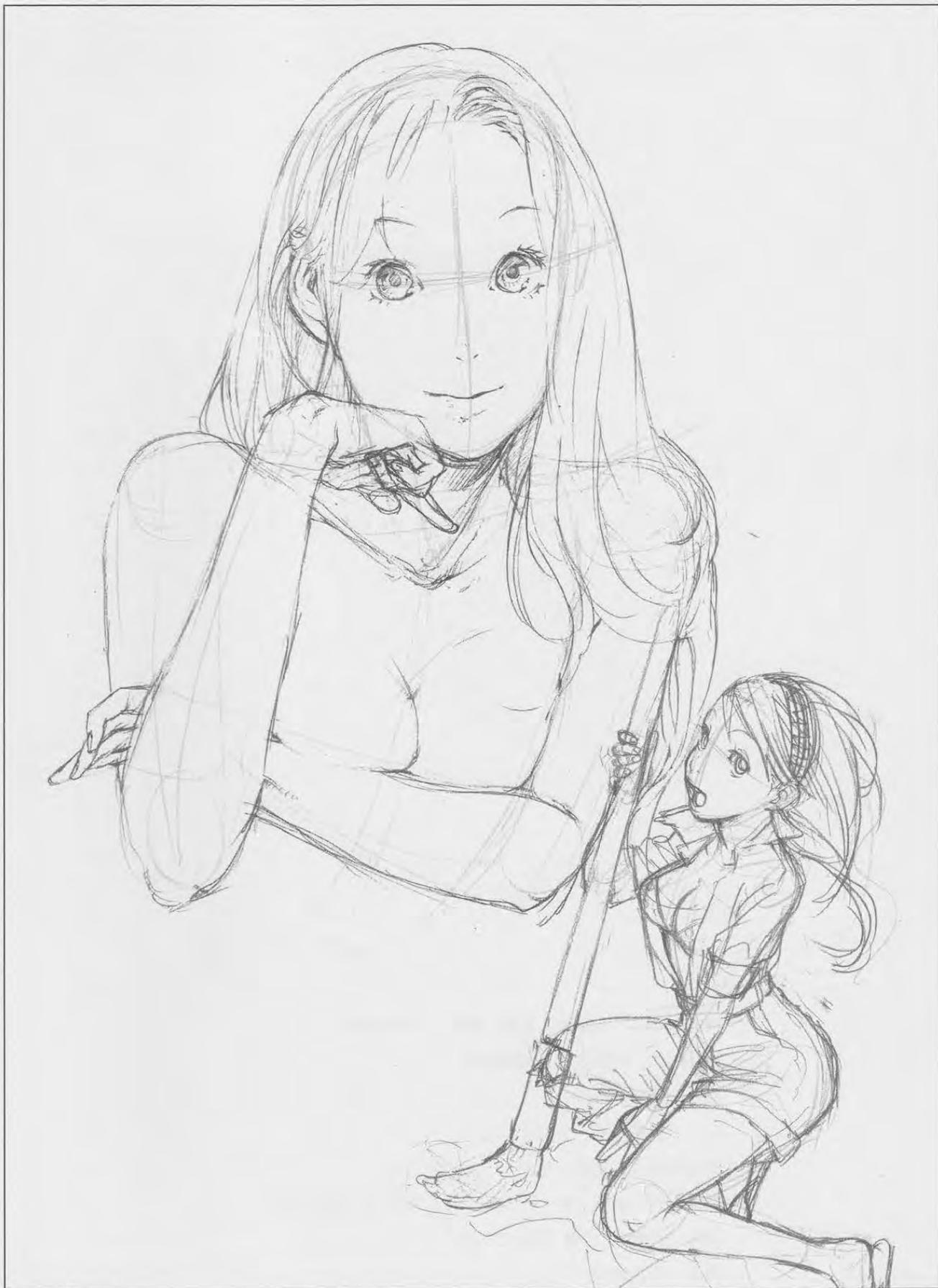
封面插图之
表现素描的实践

应用本书前面所学到的简单的技法，就能够很好地完成这种难度的作品。

草图

草稿原画
（封面设计方案 1）

封面设计方案 2

形象草图

封面设计方案 3

※ 最终确定的设计方案，请参看本书的封面。

绘制、制作：瓦屋根、竜田、林晃（不按顺序）

辅助制作、排版设计：滨田实穗

编辑协助：中村直子

校订：宫本秀子

封面原画：瓦根屋 、竜田

封面设计、原画上色：HUNDER（大舘 大 、瀨口 慶）

结构、方案： 林晃（Go Office）

摄影：今井康夫

编辑：中西素规（GRAPHIC 社）

后记

绘画是一种能够让人很愉快去做的事情。
在这本书中介绍了很多画法、技法。
但如果拘泥于这些，最初的那种“愉快画画”的心情，就会很容易在不经意间丧失。
因为画不出来，所以想要学习绘画的技法。但是，学会技法又会被其限制。
因为不了解所以想要了解，了解之后又被束缚……应该怎样善用所学到的“知识”并将其转变成“智慧”呢？这已经成为社会科学一个重要的研究课题了。

人很容易在不知不觉当中被自己所探索出来的方法束缚。为了能够在解放自己、重新获得自由的同时进行绘画，最好的办法就是怀着愉快的心情来画画。
另外，相对于“正确地”画，或者画得“正确、不正确”来说，“准确地将其画出来，或者画成与之相似的东西”的做法可能会更加可取。
而这种做法就是表现素描。

用这种方式来画的话，人们会不会喜欢呢?
会不会惊讶呢?
会不会高兴呢?
其实问题的根本在于要愉快地画。
瓦屋根先生和竜田先生绘制了本书中大部分的插图，他们的作品不正是在向我们传达这个理念吗?

为了将画出来的东西变成商品，虽然存在“内容能够传达给读者吗”、“符合委托人的心意吗”及“它们是读者喜欢的东西吗”等各种棘手的问题，但是这些都是在实现了“自己愉快地画”这个目标之后才需要面临的。

如果能够在愉快画画的同时不断取得进步，那将是最完美的。
希望本书能够给您带来这样的启发。

林 晃（Go Office ）

瓦屋根

在讲谈社《杂志Z》举办的第13届"永井豪新人大奖"中获得故事情节奖项的佳作奖。曾担任轻小说《秋叶少年》（原作/将吉）漫画版的绘制工作，该作品于08年春开始在讲谈社的《杂志Z WEB 别册Z∞》上连载，同年秋发行单行本。瓦屋根毕业于日本工学院专科学校——CREATORS COLLEGE 漫画·动漫专业，擅长表现那些游走于现实世界和灵界之间的、具有独特性格的人物。

竜田

曾获讲谈社少年杂志第75回新人漫画奖的特别奖励奖。擅长表现那些既带有普通人的气息和亲切感，同时又具有强烈存在感的人物。竜田毕业于日本工学院专科学校——CREATORS COLLEGE 漫画·动漫专业。

林晃

历经十余年的工作积累和生活历练，最终获得集英社 BUSINESS JUMP 的佳作奖。随后，于92年通过纪实漫画创作展露头角。他曾获得用漫画的方式来讲解法律、制度以及漫画技法的机会，后来便开始了漫画技法书的写作。现为 Go Office 的负责人。

Go Office

1997年成立漫画设计制作事务所 Go Office。
2003年3月成立"Go Office 有限公司"。
公司主要从事编辑制作工作。
执行总裁——林晃
除漫画技法书的企划、编辑、制作以外，还从事书籍编辑、排版设计、漫画制作等工作。
主要著作包括《女子的画法》、《服装画法图鉴》、《超级漫画素描》（GRAPHIC 社刊）、《漫画的基本练习》（全3卷）、《服装衣褶掌握向导》（广济堂出版社）、《漫画的基础素描》系列（HOBBY JAPAN 刊）等。所著图书英文版、中文版等海外翻译版本超过100册。

在漫画中，大家也许希望表现以下内容：

- 准确地表现人物的眼睛、鼻子、嘴、耳朵等各个局部，
  表现整个脸部的特征和立体感，表现哭和笑的表情以及
  各种画不完的脸部的“故事”。
- 如果是绘制人物的整个身体，那么还希望进而加上人物的
  动作、姿势、构图等要素，
  最终完成从“人”向“人物”的转化。

- 表现角色创作即故事情节创作的内容。
- 描写带有故事情节的世界观，
  使得漫画素描最终得以精彩呈现。
- 本书的主题——“表现素描”。

- 本书中关于表现人物的技巧和手法，
  内容非常简单、易学。
- “小聪明式”的技巧是不必要的。
- 相比之下更为重要的是，
  如何自由而灵活地运用这些简单的漫画技法。

通过对本书的学习，漫画爱好者可以提高自己对漫画主题的表现能力
和漫画信息的传达能力。

スーパー表現デッサン テーマとモチーフを伝えるデッサン編
Super Expression Drawing
By Kawarayane, Tatsuta, Hikaru Hayashi

The original Japanese edition was first designed and published in 2010 by Graphic-sha Publishing Co., Ltd. 1-14-17 Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo, 102-0073 Japan

This simplified Chinese edition was published in China in 2010 by:
China Youth Press
Room 2-9A01,
Dacheng International Center,
No. 78 Dongsihuan Zhong Rd.,
Beijing 100022 China

Chinese translation rights arranged with Graphic-sha Publishing Co., Ltd. through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo

ISBN 978-7-5006-9709-1

First printing: Dec. 2010
Printed and bound in China

版权登记号：01-2010-6046

图书在版编目（CIP）数据

超级漫画素描技法．人物表现篇 /（日）瓦屋根，（日）竜田，（日）林晃著；武湛译．—北京：中国青年出版社，2011.1
ISBN 978-7-5006-9709-1
Ⅰ. ①超… Ⅱ. ①瓦…②竜…③林…④武… Ⅲ. ①漫画－素描－技法（美术） Ⅳ. ①J218.2②J214
中国版本图书馆 CIP 数据核字（2010）第 241676 号

责任编辑：唐丽丽　韩　薇　王　颖
封面制作：王玉平

超级漫画素描技法——人物表现篇

（日）瓦屋根　竜　田　林　晃（Go Office）/ 著　　武　湛 / 译

出版发行：中国青年出版社
地　　址：北京市东四十二条 21 号
邮政编码：100708
电　　话：（010）59521188 / 59521189
传　　真：（010）59521111
企　　划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

印　　刷：中国农业出版社印刷厂
开　　本：787 x 1092 1/16
印　　张：12
版　　次：2011 年 1 月北京第 1 版
印　　次：2011 年 1 月第 1 次印刷
书　　号：ISBN 978-7-5006-9709-1
定　　价：32.00 元

责任编辑：唐丽丽
韩　薇
王　颖
封面制作：王玉平

剖析日本漫画大师技法秘诀
揭秘优秀漫画高手创作法则

- 漫画人物的局部表现
- 漫画人物的全身绘制
- 漫画人物的修正素描
- 漫画人物的表现素描
- 展现漫画绘制的个性
- 多幅漫画的绘制解析

中国动漫技法图书品牌No.1
畅销漫画技法超级大套系！

从现在开始，你也可以成为漫画绘制高手。
经典继续，敬请关注后续系列图书！

上架建议：动漫—卡漫技法

定价：32.00元